Dupla DVD
10 demo + 57 video

teljes játék:
Road to Fame

www.pcguru.hu

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazinja 2005. No.11

bétateszt

AGE OF EMPIRES 3

A várva-várt RTS tényleg történelmet írt!

ismertető

FABLE

Molyneux forradalmi szerepjátéka PC-n is mesésre sikerült!

bemutató

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Új korszak nyílt a Tom Clancy játékok történetében! Látványosabb és élvezetesebb mint valaha!

nº 1 Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

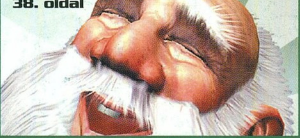
28. oldal

NEED FOR SPEED MOST WANTED
bemutató

60. oldal

FAHRENHEIT
ismertető

38. oldal

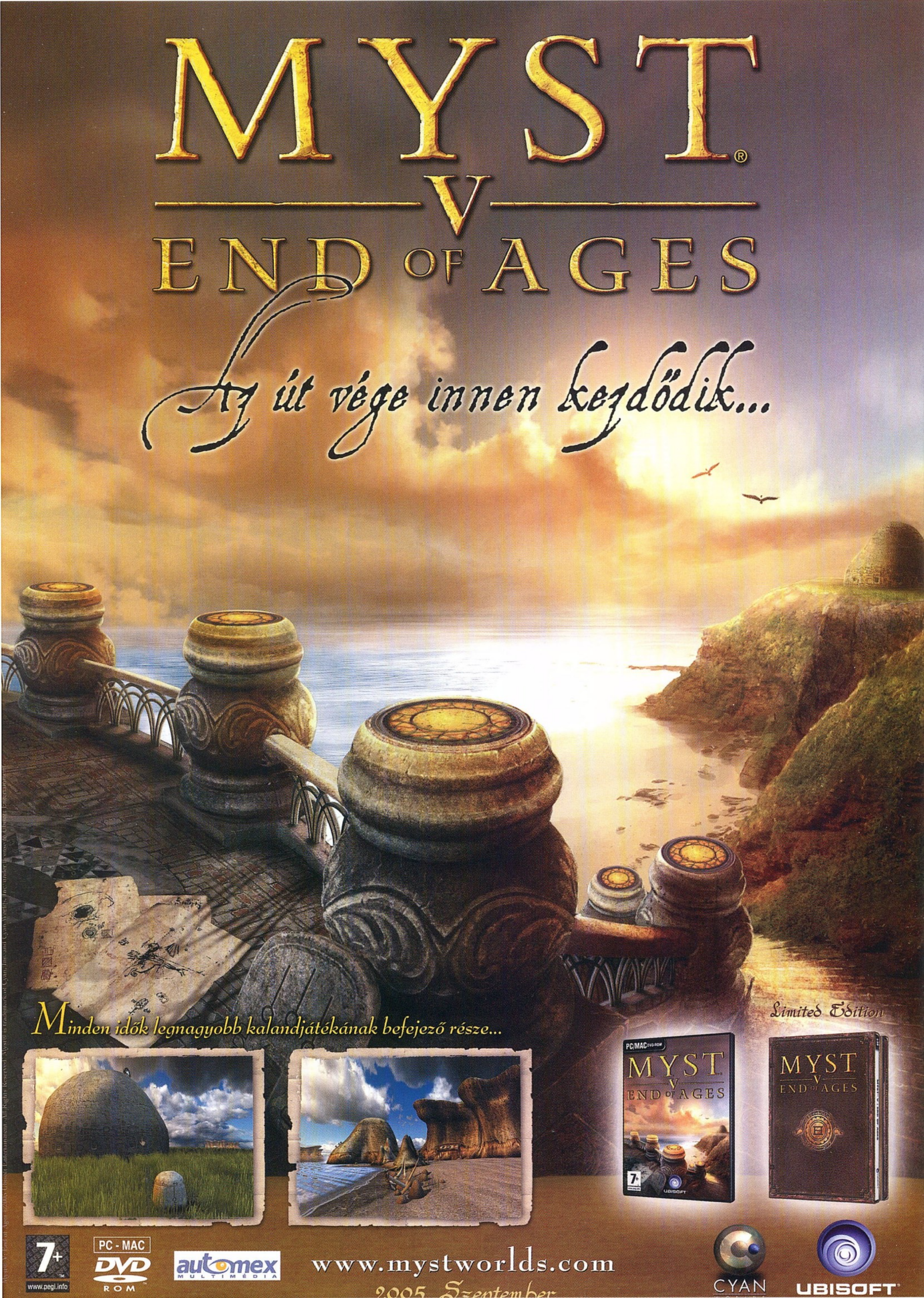


BLACK & WHITE 2
ismertető

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Age of Empires 3 Bet on Soldier Blitzkrieg 2 FIFA 06 Gods: Lands of Infinity GT Legends Heroes of the Pacific Myst 5 NHL 06 Starship Troopers Videók / LotR: Battle for Middle-Earth 2 Brothers in Arms: Earned in Blood Battlefield 2: Special Forces Black & White 2 Condemned Dark Messiah of Might & Magic F.E.A.R. Ghost Recon: Advanced Warfighter L.A. Rush NFS: Most Wanted Movies



MYST®
V
END OF AGES
Az út vége innen kezdődik...
Minden idők legnagyobb kalandjátékának befejező része...
Limited Edition
7+
www.pegi.info
PC - MAC
DVD ROM
automex MULTIMÉDIA
www.mystworlds.com
2005. Szeptember
CYAN
UBISOFT

IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:

Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Az augusztusi-szeptemberi hónapok a várakozásoknál jóval több eseményt hoztak. Először is még mi magunk is mélységesen megdöbbentünk, amikor egy óvatlan pillanatban megnéztük Chris World of Warcraftban eltöltött játékóráinak számát. Némi osztást-szorzást követően kiderült, hogy DVD-szerkesztőnk a játék megjelenése óta napi átlagban 7 óra 8 percet tölt a játékkal – úgy, hogy közben állítólag boldog életet él párjával, és még a DVD-mellékletet is képes elkészíteni. Mondjuk napfény nem érte a testét, és strandot is csak fényképen látott idén nyáron, de legalább van egy elképesztően durva, szerverszerte hírhedt ork harcosa, és kialakult nála egy olyan függőség, amiből még Peter Molyneux zseniális Fable-je és Black and White 2-je sem tudta kigyógyítani. A WoW világának elhagyására egyetlenegyszer próbálkozott, amikor csapatostul megszálltuk az Automex játékforgalmazó irodaházát, hogy ott elsőként próbálhassuk ki az Age of Empire 3 majdnem teljes verzióját. Grath WoW-béli viselkedése ezzel szemben gyökeresen, és megmosolyogtatóan másképp változott. Hírszerkesztőnk napi játékideje ugyanis mintegy 7 perc 8 másodpercre redukálódott (a rossz nyelvek szerint csak akkor jön fel a Warsong szerverre, ha a barátnője épp fürdik), nem csoda hát, hogy szerkesztőnk ebből kifolyólag a PC Guru csapat tréfáinak legújabb céltáblájává vált. Visszatérve az Age of Empiresre: a rajongóinak üzenjük, hogy a nemrég megjelent demó (megtalálható a DVD mellékletünkön is!) képi világa meg sem közelíti a bétatesztkor tapasztaltakat, a játék valami eszméletlenül durván néz ki. Summa summarum jó kis hónapon vagyunk túl, elképesztően sok jó játék jelent meg, és nagyon úgy néz ki, hogy ez a paradicsomi helyzet az elkövetkező hónapokban sem fog változni!

SMS nyereményjáték eredményhirdetés: A legutóbbi Battlefield 2 nyereményjátékon a következő gurusoknak kedvezett a szerencse: Pintér Gábor (Budapest), Zsolnai Péter (Miskolc) és Nagy Roland (Székesfehérvár). Gratulálunk a nyerteseknek!

A következő PC Guru október 28-án jelenik meg!

SASA

AGE of EMPIRES 32

05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Road to Fame 08 DVD-melléklet

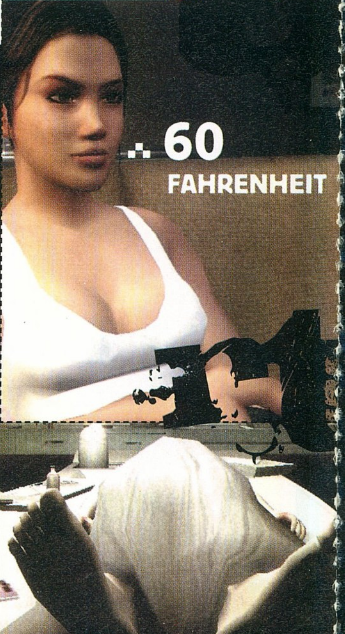
20 **BEMUTATÓK**
10 Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 28 Need for Speed Most Wanted 32 Age of Empires 3 40 Word of Chaos

48 **ISMERTETŐK**
48 Black & White 2 54 MotoGP 3 58 Earth 2160 60 Fahrenheit 66 Heroes of the Pacific 68 Sudeki 72 Madden NFL 06 74 Blitzkrieg 2 76 Fable: The Lost Chapters 84 World of Warcraft interjú

86 **ROVATOK**
86 A világ legbefolyésosabb emberei 88 Mobiljátékok 1. rész 90 Játék mentőöv 92 NosztalGuru 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv 114 Homok a gépezetben

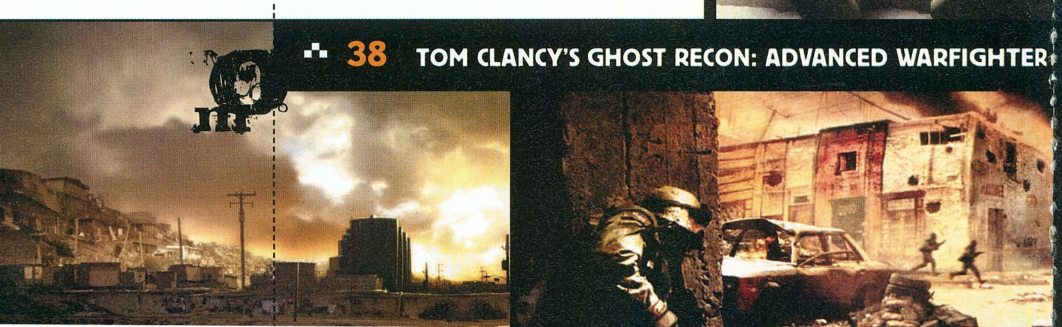
94 **HARDVER**
94 Hardver hírek 100 Intel Developer Forum 102 Hardver bemutatók 104 Középszintű VGA kártyák tesztje 106 RAM teszt 108 Konfiguráció ajánló 112 PSP 110 3G itthon 111 iGo - a profi navigátor

122 **KÜLVILÁG**
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...



60 FAHRENHEIT

38 TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER



A most megjelent Fahrenheit forradalmi ötleteivel, és lebilincselő játékmenetével új szint hozott a kalandjátékok világába. Mit gondoltok, eljöhet újra a '90-es években nagy népszerűségnek örvendő stílus kora?

100% FREE!

SASA

Éppen a napokban vettem elő nagy kedvencemet, a Monkey Island 3-at, és mire végigjátszottam, megérkezett a Fahrenheit, amelynek újszerű megoldásai bebizonyították, hogy van új a nap alatt. A zseniális ötletek ellenére úgy érzem, hogy az új aranykor eljöveteléhez ez a kósza fecske nem lesz elég – de ezért nem a játékot, hanem a stílus iránti érdektelenséget kell kárhoztatni.

HANCU

Az én kedvenceim mindig is a humoros kalandjátékok voltak: a Monkey Islandek, Larryk, a Day of the Tentacle... Ennek a vonalnak a feltámadására sajnos semmilyen jel nem utal, a régi nagyok (Ron Gilbert, Tim Schafer, Al Lowe és a többiek) mással vannak elfoglalva, az utánpótlás pedig nemigen villogtatja az oroszlánkörmeit. Ennek ellenére örülök, hogy a kalandjáték más stílusokkal összefonódva él tovább olyan remekművekben, mint a Fahrenheit, a Fable, a Psychonauts, vagy a Beyond Good and Evil.

CHRIS

Nagyon örülnék neki, de kizárt dolognak tartom, hogy a hagyományos értelemben vett kalandjátékok visszatérnének. Be kell látnunk, hogy a jó öreg Sam & Maxes és Mystes időknek már leáldozott, a fiatalabb generációnak nincs erre a lassú játékmenetre igénye. Viszont a Fahrenheit-szerű kalandjátékok előtt rengeteg lehetőség áll nyitva, és ilyen alkotásokat valószínűleg a kiadók is örömmel finanszíroznának, bízva a biztos eladásokban.

GRATH

Én nem vagyok nagy kalandjáték-rajongó, a Sam & Maxen, a Day of the Tentacle-ön és a Monkey Islandeken kívül nem tudott megfogni ez a stílus. A komoly kalandjátékoktól és a Myst-sorozattól mindig is kirázott a hideg, úgyhogy eleinte a Fahrenheit koncepciója sem lelkesített fel. Miután kipróbáltam, lenyűgözött – úgyhogy csak reménykedni tudok benne, hogy lesznek még hasonló játékok. Mivel azonban ehhez rendkívüli tehetség szükséges, nem hiszem, hogy hamarosan elkészül még egy ilyen szinvonalú program...

JOC

A kalandjátékok világában sosem sikerül különösebben elmélyednem. A Fahrenheitből is csak pár percet láttam, ez alapján viszont egy meglehetősen hangulatos, magával ragadó játék képe rajzolódott ki előttem. Könnyen elképzelhetőnek tartom, hogy más kiadók is felbuzdulnak majd az említett játék színvonala láttán, és a műfaj szerelmesei több hasonló alkotásnak is örülhetnek majd az elkövetkező években – persze csak akkor, ha az eladások bíztatóak lesznek.

GABEN

A Fahrenheit fejlesztői a szerintem éppen időben nyúltak vissza a kalandjáték-témához, éppen akkor amikor már mindenki kezdte elfelejteni azt. A grafika robbanásszerű fejlődésének, és az új megoldásoknak köszönhetően elmondható, hogy hiába a klasszikus jelző, merőben újat és hihetetlenül élvezeteset alkotott a francia Quantic Dream.

RICCO

Amikor ezek a játékok a fénykorukat élték én éppen a szerepjátékok világába voltam teljesen beleesve, így aztán nem is igazán ismerem őket, de nem sajnálnám, ha hasonló kaliberű játékok jelennének meg, mint a mostani Fahrenheit. Persze ha lehet fantasy háttérrel :)

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2005. OKTÓBER 28-ÁN JELENIK MEG!

Trabanton szállni élvezet!

ROAD TO FAME

írta · JuliuS

fejlesztő > 576 Media **kiadó** > 576 Media **web** > www.576.hu/rtf

Ígéretünkhöz híven most egy időre félretettük a stratégiai játékok műfaját, hogy átadjuk a helyet egy kis száguldásnak. A legtöbben autós játékot szerettek volna, így a meglehetősen szűk piacon körülnézve az alig fél éves, idén márciusban debütált Road to Fame mellett döntöttünk, aminek elkészítésében a Digital Reality tagjai is részt vettek.

Arcade autóversenyről lévén szó, az alaphelyzet meglehetősen egyszerű: egy szerény autóval állunk neki a versenyzésnek, és néhány sikeresen teljesített futam után, az ott nyert pénzből új autókat és különféle tuningokat vásárolunk. Itt voltaképpen a Street Rod óta nincs újdonság, ami azonban a Road to Fame-et egyedivé teszi, az a szabadon, a szokásosnál kevesebb megszorítással építhető autóválaszték, a képregényként elmesélt kerettörténet, valamint a kelet-európai autócsodák szerepeltetése.

Valamikor 2003-ban kezdett bele az 576 Media csapata második, saját fejlesztésű játékának készítésébe (előtte összeraktak egy oktató részekkel is megfűszerezett mászkálós szösszenetet, az elmés Captain Zoox & Pingy néven). Az autóversenyes témaválasztással szélesebb játékostábor felé kívántak nyitni, és talán a régi játéktermi hangulatot is megpróbálták felidézni (ha már elmés címeknél tartunk, ennek 576 Lóerő volt a munkaneve, ami aztán szerencsére később elmaradt valamelyik kanyarban). A Road to Fame úgynevezett low budget kategóriás játék – ennek megfelelően is kell kezelni – azaz nem célszerű a legújabb Need for Speeddel összehasonlítgatni, hiszen nincsenek egy súlycsoportban. Az eredetileg Ignition-szerű, izometrikus mókának indult játékból az ötfős fejlesztőgárda viszonylag rövid idő alatt igazán kellemes, elsősorban a fiatalabb korosztályt megcélzó, teljesen 3D-s játékot dobott össze – mindezt pedig tovább javítják a remek, hangulatos képregénybetétek is.

A játékban 10 részletesen kidolgozott pályát találunk, a városi utcáktól kezdve az épített versenypályákon át a vidéki mellékutakig. Látszik (vagyis hallszik), hogy a fejlesztők tehetséges zeneszerzőt alkalmaztak a játék muzsikáihoz, így hangulatos, mindig a pályákhoz illeszkedő zenék szórakoztatnak minket a versenyek során.

Összesen 27 autót találunk a játékban, amik ugyan – a költségek kímélése végett – nem a saját nevükön szerepelnek, de a fantázianevek ellenére mindenki rájuk fog ismerni (és ez még a GTA-k esetében is így van, szóval elfogadható az ilyen típusú hiányosság). Az ilyen játékokban megszokott ultrabrutál erejű sportkocsik mellett, szívet melengető érzések közepette fedezhetjük fel az egykori KGST-autókat is, külön kiemelném a Szputnyik fantázianéven futó Lada, valamint a Trebz néven nyomuló Trabant modelleket. Rajtuk kívül még Skoda és Polski Fiat gépekkel is találkozhat a figyelmes játékos. Megkockáztatom, hogy ezek szerepeltetése a játék legnagyobb előnye, ami mindenkit a Road to Fame kipróbálására fog késztetni. További pozitívum az autónként négyféle festés és kialakítás (a szériamodell mellett két feltuningolt sportos és egy kifejezetten a lányoknak szánt, amolyan Barbie-style festéssel találkozhatunk, amit jóérzésű férfiember tuti nem fog kipróbálni). Komolyan mondom, a kockaladás terepralizás a legnagyobb móka, amit csak egy autóversenyes játék nyújtani tud!

Ha nem megy...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

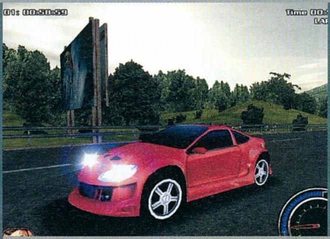
- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Road to Fame minimális gépigénye: Pentium IV 1.5 GHz, 256 MB memória, 64 MB-ps DirectX 8 kompatibilis videokártya



A második rész

A játéknak már készül a folytatása, Army Racer néven. Ebben katonai témájú helyszíneken, 14 országban száguldozhatunk majd szerteszét. Összesen 20 autó jelenti a kínálatot, mindegyik hétféle egyedi festéssel, valamint 10-10 motorikus és optikai tuning lehetőségével.

Tetszett még a rajzfilmszerű, képregényes átvezető jelenetekkel elmesélt történet, a szereplők karikatúra-stílusú rajzolata, valamint a fő koncepció, azaz a tuningolás és barkácsolás nem túlbonyolított, de a célnak tökéletesen megfelelő kivitelezése. Érdekes az autók megemelt, reálisnak semmiképpen sem nevezhető kasztnikialakítása (a sportkocsik is terepjárókat megszégyenítő hasmagassággal bírnak), és matchboxos kinézete, de egy idő után ez nem zavart, sőt a szétszórható dobozokhoz hasonlóan inkább erősítette a versenyek játéktermi hangulatát. Ezt az érzést egyébként a fentiek mellett az is erősíti, hogy nincs törésmodell, így aztán kedvünk szerint zúzhatjuk szét a környezetet, szoríthatjuk le a riválisokat tucatszám az útról. A hasonló stílusú játékokhoz hasonlóan a fizika is elég messze van a valóságostól, így aztán nem kell minden kanyarban visszakapcsolnunk, vagy éppen azon filóznunk, hogy egy hirtelen kormánymozgástól felborulunk-e avagy sem. Ugyan alapesetben a kijelölt útról nem tudunk letérni, alaposan kutatva minden egyes helyszínen találhatunk egy-két ugratási lehetőséget, vagy egy olyan rejtett útvonalat, amivel a legnehezebb kanyarokat vághatjuk le.

Még egy pozitív dolgot feltétlenül meg kell említenem, nevezetesen a játék nyelvét: magyar fejlesztés lévén természetesen anyanyelvünkön kommunikál, így minden beállítási, tuningolási opciót meg fogunk érteni. Lehet, hogy a néhány oldallal később látott Need for Speed Most Wanted képeit átnyálazva kicsit húzzuk a szánkat a Road to Fame képei láttán, de felteszem a kérdést: a Most Wantedben lehet kispolákkal Skodát előzni? Van benne ezerötös kockalada? Na és ami a legfontosabb: legyorsulhatunk valakit egy lilásrózsaszínre pingált Trabanttal!? Ugye, hogy nem...

DVD TARTALOM

A tél felé közeledve tisztán látszik, hogy ideje lesz leszoknunk a World of Warcraftról, hiszen egyre-másra érkeznek a fantasztikus játékok demói, amelyeket vétek lenne nem végigjátszani legalább fél tucatszor. Természetesen a legnagyobb durranás most a frissen befutott Age of Empires 3 demó – a játék közel kész változatáról előzeteseink között olvashatsz. Ezen kívül most is érdemes lesz megnyitnotok videók könyvtárunkat is...

AGE OF EMPIRES 3

Sokáig vitatkozhatnánk azon, hogy jelenleg vajon melyik a legjobb RTS játék. Egy dolog viszont biztos: az Age of Empires harmadik része a legszebb, amit valaha PC-re kiadtak (vagy legalábbis nemsokára kiadják). Játszható demója az ígéretekhez hűen ott csücsül DVD mellékletünkön, amelyben kipróbálhatjátok a játékmenetet érintő újdonságokat (mint például a Home City-t), és megcsodálhatjátok a gyönyörű grafikát – mindezt két skirmish, és két kampány-pályában.

Szóköz – Kamera a kiválasztott egységre
ALT – Kiválasztott egységről részletes infó
H – Home City
. – Városlakók kiválasztása
Home – Kamera a városházára
Control+1-9 – Csoportok létrehozása
1-9 – Csoportok kijelölése

FIFA 06

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már mindenhol kapható a FIFA-sorozat legújabb része. A legutóbbi számunkban tesztelt sportjátékban grafikailag nem túl sok újdonságot tudtunk felfedezni, de a játékmenet ezúttal is javult. A DVD-mellékletünkön levő demóval alapállapotban négy csapat (Milan, PSG, Barca, Bayern) elérhető, de a fifahungary.com-on találhattok hozzá kiegészítéseket...

Kurzorbillentyűk – Irányítás
F2-F8 – Kameraváltás
S – Legközelebbi játékos aktiválása / passz
D – Cselezés / kapura rúgás
A – Magas passz / becsúszó szerelés
E – Sprintelés (lenyomva tartva)
Q – Szöktetés

BLITZKRIEG 2

Habár mi inkább a magyar Panzers-sorozatot ajánlanánk, ha második világháborús stratégiai játékkal szeretnétek játszani, nem szabad elfeledkeznünk a CDV Blitzkrieg című játékának folytatásáról sem, amennyiben listát készítenénk a hasonló stílusú programokról. A grafika immár teljes 3D-ben pompázik, de a játékmenet nagyjából a régi. Igazi „pepecselős RTS”, csupán a gépigényével szemben akadtak kisebb fennakadásaink.

Szóköz – Pillanatállj
F5/F8 – Gyorsmentés / Gyorstöltés
Control+1-9 – Csoportok létrehozása
1-9 – Csoportok kijelölése
TAB – Következő alcsoport kiválasztása
Alt-R – Egységek lőtávolsága
Num + / - – Játék sebességének változtatása

SHAREWARE JÁTÉKOK

Fiber Twig 2 – A Fiber Twig című játék második része roppant hangulatosra sikeredett. A kicsit hosszadalmas kitömörítési művelet után élvezetes logikai játék kerül a gépünkre. A játéktér grafikailag nagyszerű, régi képeslapokon látni hasonló, régimódi megvalósítást, amit a zenei aláfestés csak még jobban kiemel. A játékban a feladatunk az, hogy az érkező csővezeték-elemeket a megfelelő helyre tegyük.

Atlantis / Carl the Caveman / Feeding Frenzy / Magic Gem / Musikapa / Sky Bubbles / Space Skramble / Tanks Evolution / Twistingo

ANIMÁCIÓK

Jó demók, és még annál is jobb videók! Röviden így lehetne jellemezni azt a közel 60 animációt, melyek most megtalálhattok mellékletünkön. Többek közt olyan fantasztikus mozgóképek várnak titeket ott, mint az új, FPS nézetű, Might & Magic világába ültetett Dark Messiah, vagy a roppant hangulatos Battle for Middle-Earth és Spellforce folytatások.

Arena Legion / LotR: Battle for Middle-Earth 2 / Battle of Britain 2 / Brothers in Arms: Earned in Blood / Battlefield 2: Special Forces / Black & White 2 / Caesar 4 / Condemned / Dark Messiah: Might & Magic / Dawn of Fantasy / Dungeons & Dragons Online / East Front / El Matador / Elveon / F.E.A.R.: Director's Edition / Ghost Recon: Advanced Warfighter / GT Legends / Gun / Heroes of Might & Magic 5 / L.A. Rush / NFS: Most Wanted / Rainbow Six: Lockdown / Spellforce 2 / Stacked / The Godfather / The Guild 2 / The Movies / The Witcher / Total Overdose / UFO Aftershock / Warhammer 40k: DoW - Winter Assault / Wildlife Park 2 / Word of Chaos / X3

EYE OF THE BEHOLDER NWN KIEGÉSZÍTÉS

A Neverwinter Nightshoz eddig alig-alig tettünk fel kiegészítéseket a lemezeinkre, mivel a több ezer különféle mod közül szinte képtelenség kiválasztani a legjobbakat. Most viszont találtunk valamit, amit feltétlen meg kellett osztanunk veletek, ugyanis végre elkészült a teljes változat az 1991-es Westwood-féle (alapműként is emlegetett) szerepjáték remake-jéből: az Eye of the Beholder új verziója. A modot akár négyen is játszhatjátok, és mind a 12 pálya megtalálható benne, ami az alapjátékban is fellelhető volt.

ROVATOK A DVD-N

GTA – A pár hónapja megjelent GTA: San Andreas kapcsán töméntelen mennyiségű levél érkezik szerkesztőségünkbe, melyekben segítséget kértek a játékhoz. Talán néhányan közületek még nem tudják: DVD mellékletünkön található GTA rovatunkban rengeteg hasznos információt igyekszünk megosztani veletek hónapról hónapra! Térképek, teljes végigjátszás és kiegészítések várnak Titeket...

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefonos háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Játékdemók: Age of Empires 3 / Bet on Soldier / Blitzkrieg 2 / FIFA 06 / Gods: Lands of Infinity / GT Legends / Heroes of the Pacific / Myst 5 / NHL 06 / Starship Troopers

Animációk: Arena Legion / LotR: Battle for Middle-Earth 2 / Battle of Britain 2 / Brothers in Arms: Earned in Blood / Battlefield 2: Special Forces / Black & White 2 / Caesar 4 / Condemned / Dark Messiah: Might & Magic / Dawn of Fantasy / Dungeons & Dragons Online / East Front / El Matador / Elveon / F.E.A.R.: Director's Edition / Ghost Recon: Advanced Warfighter / GT Legends / Gun / Heroes of Might & Magic 5 / L.A. Rush / NFS: Most Wanted / Rainbow Six: Lockdown / Spellforce 2 / Stacked / The Godfather / The Guild 2 / The Movies / The Witcher / Total Overdose / UFO Aftershock / Warhammer 40k: DoW - Winter Assault / Wildlife Park 2 / Word of Chaos / X3

Javítások: Codname: Panzers Phase 1. Win 64 patch / Codename: Panzers Phase 2 v1.05 / Far Cry v1.33 / Imperial Glory v1.1 / Sid Meier's: Pirates! v1.02 / Starcraft v1.13d és Brood War v1.13d / The Settlers: Heritage of Kings v1.05 / Vampire the Masquerade v1.7 / Warhammer 40k: DoW v1.40

Mozielőzetesek magyar felirattal: Aeon Flux / Doom / Flightplan / Jarhead / Lord of War / Stay

Shareware játékok: Atlantis / Carl the Caveman / Feeding Frenzy / Magic Gem / Musikapa / Sky Bubbles / Space Skramble / Tanks Evolution / Twistingo

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátoro / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefonos háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarításo Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Auto Assault / Evil Dead: Regeneration / Jade Empire / Pariah / Shadow the Hedgehog / Still Life / Test Drive Unlimited / The Sims 2: Nightlife (3db) / Age of Empires 3 (8db) / Fable (4db) / Ghost Recon: Advanced Warfighter (4db) / Heroes of the Pacific (3db) / MotoGP 3 (3db) / Sudeki (5db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

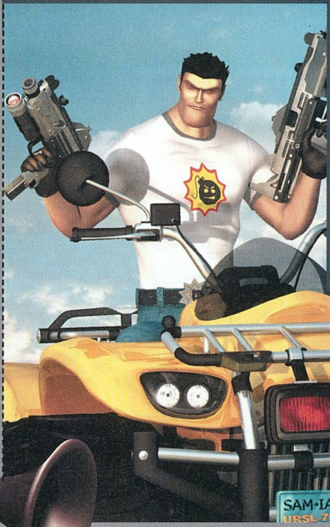
Képek a kukkolóban: 80 days / Bad Day L.A / Black and White 2 / Bone / Brothers in Arms - Earned in Blood / Civilization 4 / Ducati World Championship / East Front / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Gothic 3 / Ground Zero / Jagged Alliance 3D / Monster Madness / NFS: Most Wanted / Pa Storm / Panzer Elite Action / Paraworld / Path of / Pirates of the Burning Sea / Prince of Persia 3 / Rainbow Six Lockdown / Rush for Berlin / Serious Sam 2 / Spellforce 2 / The Movies / Titan Quest / TOCA Race Driver 3 / Wildlife Park 2

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.0 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 6.5 / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.10 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.08.11) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.15 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.1 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.8 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.06 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.250 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.30.0.60 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.0.1 / PowerS v3.61 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 20 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

SERIOUS SAM 2

Fejlesztő Croteam **Kiadó** 2K Games **Megjelenés** 2005. negyedik negyedév

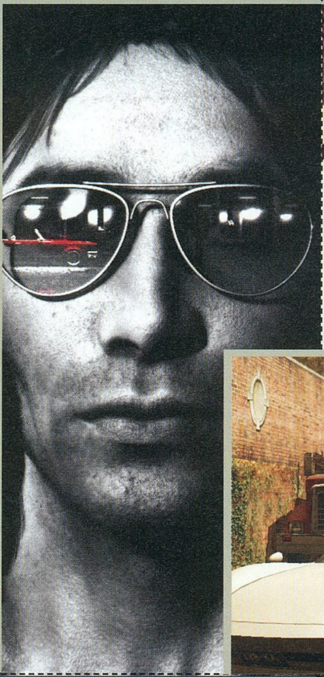
Ne tévesszen meg senkit a cím, ez valójában a Komoly Sámuel-sorozat harmadik része. Ettől függetlenül nem kell gyökeres változásokra számítani – továbbra is az eszelős hentelésen, a pályánkénti több ezer lemészárolt szörnyön van a hangsúly. Természetesen nem standard ellenfelekre kell számítani, hanem a horvát fejlesztőktől elvárható bődületes állatságokra: lesz itt olasz zombitőzsdeügynök, élőhalott karatemester, légiónyi dagadt domina-démon, egy Marcel nevű bohóc (robbanó tortákkal, mi mással?!) vagy éppen Onán, a Holt Költők Társaságának egykori tagja, jelenleg főállású barbár. Ellenük természetesen új fegyverekkel küzdhetünk, ezek közül nekünk leginkább a Clawdovic nevű kamikaze papagájok tetszettek meg – ezek a nyakuk köré kötött óriási bombával repülnek neki az ellenfélnek. A legnagyobb újítást talán a járművek jelentik, itt a kínálat az UFO-tól a terepjárón át a félig idomított velociraptorig terjed – ezekre érdemes vigyázni, hiszen ha járgányunkat kilövik alólunk, gyalog mehetünk tovább. Ez pedig komoly gondot is jelenthet, mert a negyvennél is több pálya némelyike nagyobb, mint az első rész tíz szintje együttvéve! Mi a korábbi részekben leginkább a kooperatív módot szerettük, így aztán igencsak örültünk, hogy a fejlesztők erősen felturbózzák ezt a részt is: a Serious Sam 2-ben akár 16-an is vállvetve vághatunk neki a játéknak. A fentiek nagyon jól hangzanak, az egyetlen sötét felhőt az jelenti, hogy az E3-on kipróbált változat nem volt túl élvezetes – azóta drukkolunk, hogy a horvátoknak a marhaságok mellett a játékmenetre is jusson idejük...

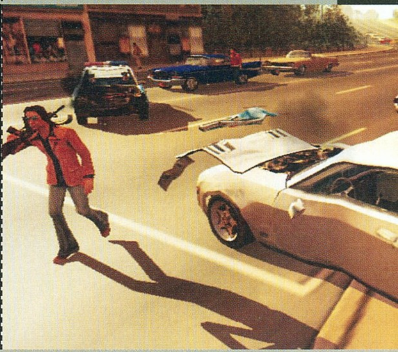


Sikerült kifejlesztenünk az uj ellenfelet, az amerikai focista öregfiú zombit

DRIVER PARALLEL Lines

Fejlesztő › Reflections **Kiadó** › Atari **Megjelenés** › 2006. első negyedév





Noha a Driv3r messze nem volt az a játszhatatlan szemétkupac, mint amilyennek néhány – főleg online – újság lefestette, tény, hogy a fantasztikus első rész után mindenképpen nagy csalódás volt. Éppen ezért meglehetősen szkeptikusan fogadtuk a negyedik rész bejelentését (nem használták ki a lehetőséget: nem DrIVer lesz a címe...). Mivel a fejlesztőcsapat legfontosabb emberei néhány hónapja leléptek, új gárda készíti a játékot, így aztán új a környezet, a főhős és részben a játékmenet is. A '70-es évek New Yorkjában, a hippiláz kellős közepén járunk, főhősünk pedig a trapézgatyás The Kid nevű fickó, aki ezúttal nem beépített zsaruként dolgozik a maffiának, hanem elhivatottságból. Ezúttal sokkal kevesebb gyalogos lövöldözős rész lesz (tőlünk akár az egészet kihagyhatták volna...), sokkal inkább a sokrésztvevős kergetőzéseken lesz a hangsúly. Mint utólag kiderült, a direktor-mód megkötései miatt voltak olyan kihaltak a Driv3r utcái – most azonban ezeket sikerült leküzdeni, így akár harminc autó is a monitoron lehet egyszerre, így aztán a délutáni csúcsforgalomban tényleg nehéz lesz előzgetni. Magáról a sztoriról nem tudni még sokat, az viszont már most biztos, hogy a minijátékokat ezúttal online is kipróbálhatjuk (a magunk részéről nem vagyunk meggyőzve a jövő márciusi megjelenésről, de ne legyen igazunk...).

PAC-MAN WORLD 3

Fejlesztő › Blitz **Kiadó** › Namco **Megjelenés** › 2005. negyedik negyedév

Az első igazán sikeres játékok egyike a Pac-Man volt, amely éppen 25 éve jelent meg a játéktermekben. A nem kevéssé az ennek sikere nyomán megtollasodott Namco a negyedszázadot azzal ünnepli, hogy a legújabb Pac-Mant minden platformra, így PC-re is kiadják. A főszereplő személyén – no meg pötty-éhségén – kívül nem sok hasonlóság van az eredeti játék és a Pac-Man World 3 között, hiszen ez már egy igazi platformjáték rengeteg ugrálással, bigyó-gyűjtögetéssel, vidám ellenfelekkel, és persze trükkös főellenfelekkel.

Derék sajtunk (vagy pizzánk?) a játék során rengeteg képességet tanulhat a bokszolástól a villámszórásig, ráadásul ez lesz az első rész, ahol a két szellemet, Pinkyt és Clyde-ot is irányíthatjuk – de az ő extráiról még semmit nem árult el a kiadó.

Ha elhízunk, mi leszünk a Michelin-baba

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT!

Egy technológiára, illetve egy designra koncentráló csa közül mindig az utóbbi fogja a jobb játékot készíteni. Enn kitűnő példája, hogy a Half-Life 2 nyilvánvalóan jobb játék, m a Doom 3. Persze a Valve-nak is fontos a technológia, de náluk a designt szolgálja.

TOM HALL

Designer, ex-id Software, ex-Ion Storm, ex-Midwa

RF ONLINE

Fejlesztő CCR **Kiadó** Codemaster **Megjelenés** 2006. első negyedév

APRÓ hírek

Újabb néhány fejlesztő lépett le a Blizzardtól – ezúttal a WoW-csapattól –, hogy új stúdiót alakítsanak. A **Red5** névre keresztelt brigád továbbra is online játékokkal akar foglalkozni.

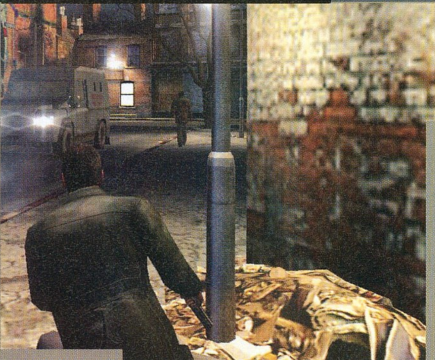
A SimBin meglepő húzással három héttel előrehozta az ultrarealisztikus **GT Legends** kiadását, így az már október elején a boltokba kerül. A demó a mostani DVD-nken van.

Ez az online szerepjáték Rising Force címmel már tavaly megjelent Koreában és Kínában – a Codemasters azért csapott le most rá, mert sikerült elérni az egymilliós előfizetői bázist. A játék lényegében egy PvP-központú MMORPG, ahol három nép közül választhatunk karaktert: a mágiahasználó Holy Alliance, a robotokkal küzdő Bellato és a sugárfegyvereket használó gonosz idegenek birodalma, az Accretia lehet az otthonunk. A játékmenet napi két órát kivéve hasonlít a hasonló játékokra: mászkálunk a vadonban, vadászgatunk, küldetéseket oldunk meg, tárgyakat készítünk és persze szintet lépünk. Amikor azonban eljön a napi háború, mindenki összegyűlik a központi bánya mellett, és ilyenkor dől el, hogy a következő 22 órában melyik ország termelheti ki a rendkívül értékes nyersanyagokat. Ezen összecsapások során gyakran több ezer játékos csap össze, köztük a legnagyobb hatalmú karakterekkel rendelkezők tábornokként viselkednek, parancsokat adnak.

Próbáljunk meg ne egy elképesztően tahó és szexista szöveggel indítani a hölgynél

CHAMELEON

Fejlesztő Illusion Softworks **Kiadó** Silver Wish **Megjelenés** 2005. negyedik negyedév



Jól elbújtunk a lámpa tövében

Bár a cseh csapattól mindenki a Mafia 2-t várja – állítólag dolgoznak rajta, de sajnos még semmi konkrétumot nem tudni – ők inkább egy Hitman-klónt jelentettek be (a játékot az IS szlovák csapata készítette, ami ez után rögtön meg is szűnik). A Chameleon az 1990-es években játszódik, és derék hősünk (ő fut Kaméleon becenéven) minden terrorista szervezetnek hajlandó bedolgozni, amelyik képes megfizetni szolgálatait. Az első küldetés például Belfastban játszódik, ahol az IRA-nak kell segíteni, de utazunk majd többek között Szicíliába és Oroszországba is. A legkülönfélébb fegyverekkel és harcművész-tudásunkkal küzdhetünk, ha arra kerül a sor – a legtöbb helyszínen ugyanis egyetlen csepp kiontott vér nélkül is átkelhetünk, ha ügyesek vagyunk. A jelenlegi helyzetben persze ez nem feltétlenül jó ajánlólevél, így aztán a játék reklám nélkül, budget áron fog megjelenni.

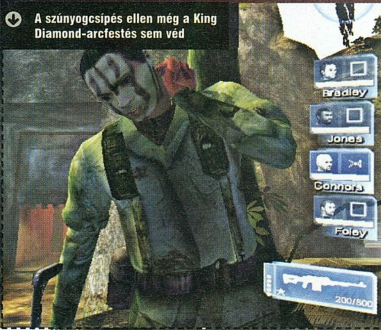
CONFLICT
GLOBAL STORM

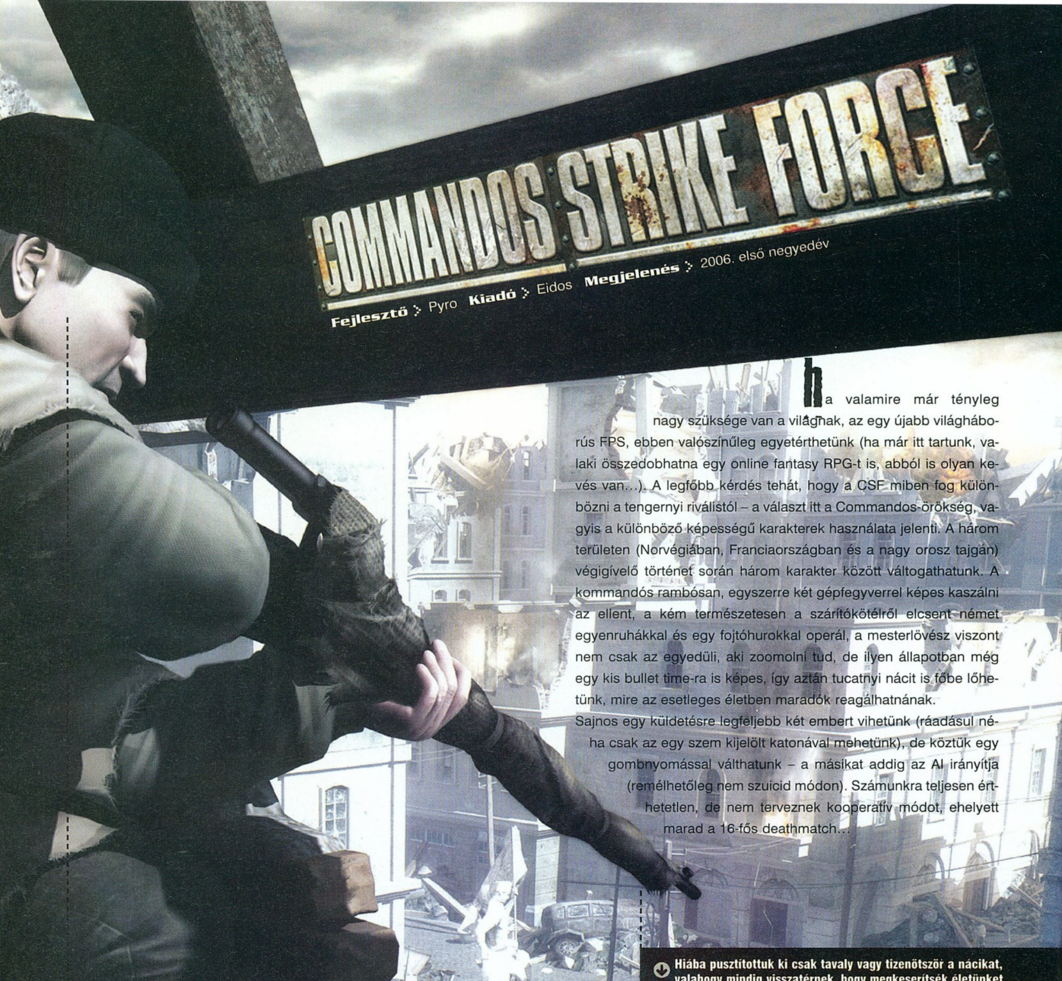
Fejlesztő › Pivotal **Kiadó** › SCi
Megjelenés › 2005. negyedik negyedév

Meg kell vallanom, én már az első résztől fogva ki nem állhatom a Conflict-szériát, így aztán nem fogadtam túl nagy lelkesedéssel az új rész, a Global Terror bejelentését (a londoni robbantások hatására lett Global Storm az új cím – de csak Európában). A rusnya grafikát és az elképesztően buta ellenfeleket ért kritikáim valószínűleg elhallatszottak egészen a Bath városában ügyködő fejlesztőkig, hiszen ezen a két területen fejlődött leginkább a program. (Persze a mai környezettel együtt járnak új fegyverek és új szereplők is, de továbbra is egy négyfős csapat – mesterlövész, gyógyító, csapdaállító és általános pusztító-rakétavetőző – élén kell rendet tennünk a világ minden táján.) Az új grafikus motor láttán ugyan nem köpjük le a Half-Life 2 dobozát, de tény, hogy a Conflict: Vietnam után valóságos csoda ez a látvány.

A mesterséges intelligenciát ugyanolyan szövegekkel reklámozták be, mint minden más játéknál („A gép teljesen emberien játszik!"), de az E3-on látottak alapján ezúttal van némi igazságmagja a hangzatos állításoknak: a terroristák összehangoltan támadtak, fedezéktől fedezékig rohantak, ráadásul – ami nagyon hiányzott az eddigi részekből – észlelték lelőtt társaik hulláit, és azonnal riadókészültségbe váltottak.

A szúnyogcsípés ellen még a King Diamond-arcfestés sem véd





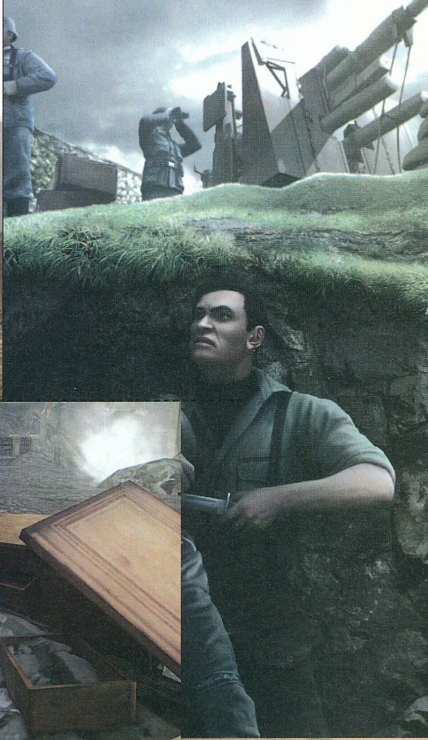
COMMANDOS STRIKE FORCE

Fejlesztő > Pyro **Kiadó** > Eidos **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Ha valamire már tényleg nagy szüksége van a világnak, az egy újabb világháborús FPS, ebben valószínűleg egyetérthetünk (ha már itt tartunk, valaki összedobhatna egy online fantasy RPG-t is, abból is olyan kevés van...). A legfőbb kérdés tehát, hogy a CSF miben fog különbözni a tengernyi riválistól – a választ itt a Commandos-örökség, vagyis a különböző képességű karakterek használata jelenti. A három területen (Norvégiában, Franciaországban és a nagy orosz tajgán) végigívelő történet során három karakter között váltogathatunk. A kommandós rambósan, egyszerre két gépfegyverrel képes kaszálni az ellent, a kém természetesen a szárítókötélről elcsent német egyenruhákkal és egy fojtóhurokkal operál, a mesterlövész viszont nem csak az egyedüli, aki zoomolni tud, de ilyen állapotban még egy kis bullet time-ra is képes, így aztán tucatnyi nácit is főbe lőhetünk, mire az esetleges életben maradók reagálhatnának.

Sajnos egy küldetésre legfeljebb két embert vihetünk (ráadásul néha csak az egy szem kijelölt katonával mehetünk), de köztük egy gombnyomással válthatunk – a másikat addig az AI irányítja (remélhetőleg nem szuicid módon). Számunkra teljesen érthetetlen, de nem terveznek kooperatív módot, ehelyett marad a 16-fős deathmatch...

Hiába pusztítottuk ki csak tavaly vagy tizenötször a nácikat, valahogy mindig visszatérnek, hogy megkeserítsék életünket...



Derék tankunk ezer lóerő helyett két bakaerő segítségével száguld

Mondóka '42-ből: Ez meglőtte, az megkéselte, az iciri-piciri harmadik pedig messziről "lemesterlövészkedte"

GENE TROOPERS

Fejlesztő > Cauldron **Kiadó** > PlayLogic **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

A Chaser alkotói újabb sci-fi FPS-en dolgoznak, azt ígérve, hogy új alkotásuk messze az eddigi legjobb játékuk lesz. Egy meglehetősen peches fickót irányíthatunk, akit a gonosz idegenek felszippantottak, szétnyiszáltak, agyát pedig egy gyilkológépbe helyezték; ja, és a saját is lenyúlták! Mielőtt engedelmes szolgává operálnának minket, sikerül megszökni, így nekikezdhetünk a hat bolygón keresztülívelő bosszúhadjáratunknak. A tengernyi fegyver közül kiemelkedik a Grip Glove, ami gyakorlatilag a Half-Life 2 gravitációs fegyvere, csak éppen kesztyű formájában. A játék legfőbb érdekessége, hogy a legyőzött idegenekből kinyerhetjük a DNS-t, és azt különböző speciális képességek megvásárlására fordíthatjuk. Az olyan piti dolgok mellett, mint a röntgen- vagy éjjellátás, netán a regeneráció, vehetünk időlassítást, védőpajzsot és rövid ideig ható sebzésduplázót. Lesznek járművek is, de ezekről mindössze annyit közöltek, hogy a Havok fizikai engine segítségével mozognak majd élethűen.

PÁRBAJ

NEED FOR SPEED VS. BKV

AZ ELSŐ EMLÉKEK

Végeláthatatlan, változatos pályák, gyönyörű versenyautók, műszerfal-nézet, tömör gyönyör!

Igaz, jegyet venni nem kellett, de a helyünket mindig át kellet adni bajszos néniknek.

JÁTÉKMÓDOK

Az Undergroundból és folytatásából megtanultuk, hogy mindig az éjszakai versenyek a legkeményebbek, legyen szó gyorsulásról vagy szimpla futamról.

Bármilyen furcsa, itt is az éjszakai megmérettetések okozzák a legtöbb verejtékezést. Ajánlunk például hajnali fél négykor egy Nyugati-Moszkva tér derbit a hatoson...

A LEGFŐBB ELLENFELEK

Az AI-t legyőzzük, multiban elbánunk kihívóinkkal, de a zsaruk megnehezítik életünket. Szöges akadály, betonkockák, leszorítás – mindent bevetnek.

A kalauz, de őt is meg kell érteni; ez a legutálatosabb foglalkozás a parlamenti képviselőség, a peepshow-takarítás és a hullamosás mellett.

SEBESSÉGÉRZET

Hát ez gépünktől függ, de ha szerencsénk van, eléri a 30 frame per szekundumot, így tényleg beszélhetünk száguldásról.

Hát ez napszaktól függ, de ha szerencsénk van, eléri a 30 méter per órát, így tényleg beszélhetünk haladásról.

CHEATEK

NFSunlimited.net, itt van minden, mi szemnek s szájnak ingere. Legálisan!

Ha elkapnak, csak mondd ezt: Környei Krisztiánnak hívnak, és a Orgrimmarban lakom.

A VÉGEREDMÉNY

A Need for Speeddel élvezetből játszunk, a BKV-val muszájból. Az olyan, mint egy bugos MMORPG, és legalább annyi agresszív, bunkó játékos van itt is. Viszont még mindig jobb, mint autóval járni...

top 10

Anglia 05.09.04-05.09.10

DUNGEON SIEGE 2
MICROSOFT . GAS POWERED
Ha Diablo nincs, jó a szamaras akció-RPG is
PC GURU 04.10 **95%**

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Az új patch minden problémát megoldott, irány játszani!
PC GURU 05.08 **98%**

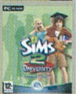
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kíváncsian várjuk, hogy mikor nyomja le az első rész eladásait...
PC GURU 04.10 **95%**

EARTH 2160
ZUXXEZ . METROPOLIS
Talán helyesebb lett volna, ha Mars 2160-nak nevezik el
PC GURU 05.11 **84%**

GUILD WARS
NCSOFT . ARENANET
Hamarosan jön az első ingyenes expanzió, a Sorrow's Furnace
PC GURU 05.07 **91%**

HALF-LIFE 2
VIVENDI . VALVE
Az Aftermath kiegészítő novemberben lesz elérhető a Steamen
PC GURU 04.13 **95%**

FOOTBALL MANAGER 2005
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Minden tekintetben jobb, mint a Championship Manager
PC GURU 05.01 **91%**



THE SIMS 2: UNIVERSITY
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sims 2 kiegészítő a Kappa-Kappa-Delta klub ajánlásával!
PC GURU 05.04 **87%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Az 1.7-es patch ismét rengeteg újdonságot hozott a WoW-ba
PC GURU 05.03 **97%**

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
ELECTRONIC ARTS . EALA
Levitték az árát, így azonnal felkerült az eladási listákra
PC GURU 04.12 **85%**

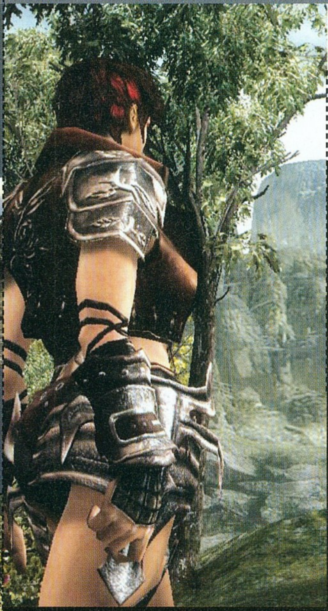
SUN SOUL OF THE UNITED NATIONS

Fejlesztő > SUN Studios **Kiadó** > Webzen **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Újabb hónap, újabb MMORPG-bejelentés. A SUN Koreából érkezik, és leginkább az egyszerűséget kívánó játékosoknak fog örömet okozni. A nem éppen az európai sablonok alapján felépült fantasy világban minden játékos a go-

nosz császár ellen lázadó fiatalok egyikét fogja alakítani, PvP tehát legfeljebb párbajok, és később a klánok közti összecsapás formájában lesz. Így aztán a hangsúly az – állítólag – igencsak ki-

dolgozott küldetéseken van, amelyekből több százat lehet teljesíteni megjelenéskor. Csupán öt karakter közül választhatunk, ezeknél még a faj és a nem is adott. A választék: baltával csapkodó berzerker, tüzet lehelő sárkánylovag, távolból harcoló valkűr, elemenalista mágus, illetve az árnyék névre hallgató féldémon. A harcrendszer nem (csak) ikonokat használ, az erősebb sebzés érdekében egy akciójátékhoz hasonlóan nekünk kell a kombókat beütni, lerohanni az ellenfelet, vagy éppen célozni az íjjal. Tárgykészítés nem lesz, ellenben a tárgyakat ékkövekkel tápolhatjuk, vagy összeolvasztva őket új cuccokra tehetünk szert. A fejlesztők minden interjúban nagy hangsúlyt helyeznek arra, hogy a zenét Howard Shore, a Gyűrűk Ura filmek komponistája alkotja, így ezt mi sem hagyhattuk megemlítetlenül...



Formás hátsó nélkül ma már egyetlen online szerepjáték sem jelenhet meg

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

A Marvel egyetlen húzással tíz új szuperhősös filmet jelentett be a következő hét évre, ami nyilvánvalóan játékátiratok tömegével jár majd együtt. Így aztán jó eséllyel részesülünk majd **Captain America**, Nick Fury, The Avengers és Dr. Strange mókáiban. Az első megjelenés – várhatóan Amerika Kapitányé – 2007-ben várható.

80%

Talán a Fable sikeres PC-s átiratán felbuzdulva kezdték terjeszteni egyesek, hogy a Microsoft egy másik sikeres Xbox-játéka is átíródik PC-re; mi mindenesetre nem igazán hiszünk benne, hogy a **Forzát** elérné ez a sors. A játék egyébként egy zseniális autószimulátor, kétszáznál is több járgánnyal, fantáziadús online lehetőségekkel.

10%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

top 10

Amerika 05.08.28-05.09.03

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Hancu jelenti: már két darabja van a Felheart-szetből
PC GURU 05.03 97%

DUNGEON SIEGE 2
MICROSOFT . GAS POWERED
A legnagyobb táp: félóriás hős kétkezes fegyverre kigyúrva
PC GURU 04.10 95%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
A trónfosztás nem jött össze, CS-vel még mindig többen játszanak
PC GURU 05.08 98%

MADDEN NFL 06
ELECTRONIC ARTS . TIBURON
Torghelle Sanyi valószínűleg itt is lesre tudna futni...
PC GURU 05.04 87%

GUILD WARS
NCSOFT . ARENANET
Az ingyenessége miatt ez az NCsoft legsikeresebb játéka
PC GURU 05.07 91%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az EA egy pénznyomdával sem járt volna sokkal jobban
PC GURU 04.10 95%

THE SIMS DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Most komolyan, ezeket elolvassa valaki? Ha igen: grath@pcguru.hu
PC GURU - . - --%

ROLLERCOASTER TYCOON 3
ATARI . FRONTIER
Ha már ennyien szeretik, valamikor teljes játékunk lesz a RTC...
PC GURU 04.13 89%

THE SIMS 2: UNIVERSITY
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az tény, hogy sokkal jobb, mint Európa-jog-szigorlatra készülni
PC GURU 05.04 87%

ROME TOTAL WAR
ACTIVISION . CREATIVE ASSEMBLY
Következő számunkban már teszteljük az első kiegészítőt!
PC GURU 05.07 95%

top 10

Franciao. 05.09.12-05.09.18

LES SIMS 2: NUITS DE FOLIE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nem kell meglepődni, ez csak a *Les Sims 2* új kiegészítője, a Nightlife
PC GURU 05.10 88%

FAHRENHEIT
ATARI . QUANTIC DREAMS
Zseniális! Kötelező! Most azonnal ki kell próbálnod!
PC GURU 05.11 92%

LES SIMS 2: ACADEMIE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
C'est la premiére expansion de jeu fantastique, Les Sims 2.
PC GURU 05.04 87%

TRACKMANIA SUNRISE
ENLIGHT . NADEO
Valakinek végre eszébe jutott, hogy PC-re is kellene egy Burnout
PC GURU 05.07 85%

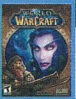
GUILD WARS
NCSOFT . ARENANET
Na most ha a World of Warcraft is ingyenes lehetne...
PC GURU 05.07 91%

HALF-LIFE 2
VIVENDI . VALVE
Ha szemüveges tudós leszek, gépfegyverrel irtom az őröket
PC GURU 04.13 95%

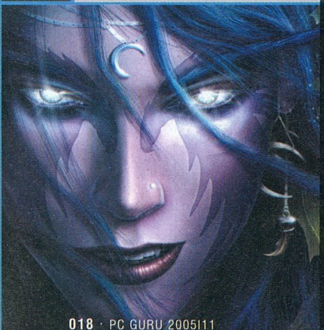
BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Talán nem hiszitek, de Torghelle Sanyi még itt is lesen lenne
PC GURU 05.08 98%

BALDUR'S GATE 2 DELUXE
INTERPLAY . BLACK ISLE
Ha most vesszük meg, hozzájárulunk az Interplay csődperéhez
PC GURU - . - --%

GTR
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha szeretnél napokat töprengeni egy-egy kanyar ideális beállításán...
PC GURU 05.01 96%



WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Én továbbra is WoW-ozom, Sasa csak viccelni próbált az introban
PC GURU 05.03 97%



SAVAGE 2
A TORTURED SOUL

Fejlesztő > S2 Games **Kiadó** > S2 Games **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

A két éve megjelent Savage hatalmas újításokkal volt felszerelve, de egyrészt a programhibáknak, másrészt a reklám hiányának köszönhetően nem sokan figyeltek fel rá. Lényegében egy fantasy stílusú Battlefieldről volt szó, ahol a kiválasztott parancsnok (figyelem: két évvel a BF2 előtt!) felülnézetből látta a pályát, és egy klasszikus RTS-hez hasonló módon adta ki a parancsokat egységeinek – azaz a többi játékosnak. A második rész ugyanerre a formulára épül, éppen csak minden sokkal szebb és jobb lesz ez alkalommal. Előbbiért a vadonatúj K2 grafikus motor felel, amely igen hangulatos, és elődjénél sokkal kidolgozottabb pályákat, valamint normal mappinggel és önárnyékolással felszerelt karaktereket képes megjeleníteni. A Tortured Soulban húsz egység, azaz karakterkaszt lesz elérhető, némelyek – mint az íjász vagy a tűzgolyó-szóró mágus – FPS-nézetből, megint mások – például az árnyékban rejtőző orgyilkos, vagy az óriási, ám igen lassú ogre – pedig külső nézetből irányíthatóak. Blokkolásokkal és kombókkal fejlesztik a közelharcot, a legtöbb karakter hátasokra is pattanhat, és megjelennek az osztagok is – reméljük, a programhibák viszont végleg eltűnnek...

A farsangi bulira - festett elefántbőrből - összefércelt hacuka alatt a hatéves Pistike nagyon szenved

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT!

A Blizzard a Vivendi Universal Games cégcsoport legszebben csillogó koronagyémántja, és biztosak vagyunk benne, hogy továbbra is ők lesznek a VUG sikerének legfontosabb alkatrészei.

PHIL O'NEILL
Elnök, Vivendi Universal Games

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Ebben a rovatban általában humoros dolgokról igyekszünk írni, ám e hónapban erre nincs lehetőségünk. Még áprilisban történt, hogy a Sega egyik japán vidámparkjában egy férfi kihullott egy szabadesés-szimulátorból és életét vesztette; ennek következtében a Joypolis bezárta kapuit. A tokiói rendőrség nemrég hozta nyilvánosságra a nyomozás eredményét, amiből kiderült, hogy az elhunyt személy tolószékes volt, ezt pedig nem érte át a biztonsági öv. A bajt az okozta, hogy egy nemtörődöm alkalmazott rosszul felerősített kötéllel próbálta meg rögzíteni a férfit. A nyomozás során több mint 50 eltusolt kisebb balesetre is fény derült, így aztán a legfelsőbb Sega-vezetők fizetését három hónapra átlag 20%-kal lecsökkentették.

Tolószékes szabadesésszimulátor-tragédia... ilyen is csak Japánban történhet meg

PREY

Fejlesztő > Human Head **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2006.

Annyit poénkodtunk már szegény Duke Nukem Forever rovására, pedig a nyolc éve készülő játék legfeljebb az öcsikéje lehet az 1995-ben bejelentett Preynek. Igaz, azóta a fejlesztést háromszor kezdték teljesen újra, és két évig teljesen döglött volt a projekt. A Rune-nal bemutatkozó Human Head már jó két éve dolgozik a Doom 3 engine segítségével, a 3D Realms bábáskodása alatt a Prey új verzióján, mégpedig igen elszántan: 2006-ban már meg is jelenik a program. Egy Tommy Hawk nevű indián (tomahawk, éééérted...) srácot fogunk irányítani, akit barátnőstül beszippantott egy bolygó méretű idegen lény. Mivel már sok planétán cselekedett hasonlót, óriási belsejében tengernyi ideges lény tartózkodik, így aztán nem sok békés percben lesz részünk. A harc mellett (olyan fegyverekkel, mint a savköpő, vagy a gránátként felhasználható kis puhatestűek) foglalkoznunk kell Tommy indián örökségének feltárásával is – ez lényegében azt jelenti, hogy bármikor átnézhetünk a szellemvilágba. Itt átkelhetünk a lézerrácsokon, titkos tápokra lelhetünk, szellemíjunkkal pedig itt élő lényeket szedhetünk le (ha meghalunk, akkor is így kell visszatérni a hullánkhoz). A játékban komoly fejtörők lesznek, melyek legtöbbször ládatologatás helyett a gravitáció változtatásához, és a falon járáshoz kapcsolódnak.

"Uraim, ismét leszögezném, hogy a génmanipulált paradicsom nem, azaz nem okoz semmiféle mutációt!"

A JÓ,

Néhány hónapja kénytelenek voltunk temetni Samet és Maxet, minden idők egyik legviccesebb kalandjátékának főszereplőit, de most mégis feltámadtak. A jogtulajdonos a Telltale csapatot (lásd: Bone) bízta meg a játék elkészítésével, mely fejezetekre osztva lesz letölthető.

A ROSSZ,

E havi szomorú hírünk a már évek óta titokban készülő Carmageddon 4 fejlesztésének leállítása. Hogy pontosan mi történt, azt a rengeteg titkolózás miatt nehéz megállapítani, de az biztos, hogy az Angliában dolgozó Visual Science fejlesztőcsapatból mindenkit kirúgtak, az SCi pedig jelenleg nem bízott meg senki mást a munkálatokkal – reméljük a sorozat azért nem tűnik el a süllyesztőben.

ÉS A CSÚF...

A Sony ugyan biztos örül neki, de minket kicsit taszít a hír, hogy az EverQuest 2-es tárgyak és karakterek eladásával foglalkozó hivatalos oldal, a StationExchange.com az első hónapban 180 ezer dolláros forgalmat zárt (ebből 10% sarc a cégé). Itt bárki felajánlhatja megvételre karakterét, vagy egy tápos varázstárgyát, netán vagyonkájának egy részét. Jelen pillanatban 150 dollárért tudnánk itt venni 20 platinát, vagy 600 dollárért egy tökig kigyúrt félelf inkvizítort. Többek között a Blizzard és a Mythic is negatívan nyilatkozott az ilyen hozzáállásról, amit egyébként egészen eddig a Sony is elítélt. Most azonban, hogy a pénz egy részét zsebre lehet tenni, már nincs ilyen problémájuk...

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

Fejlesztő > Red Storm **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Néhány hónapig nem volt biztos, hogy PC-re is elkészül a Lockdown (az E3-on ezirányú érdeklődéseinket laza „no comment"-tel hessegette el a megafonnal üvöltöző figyelemfelkeltő ember), de a Ubisoft fejesei ezúttal nem játszották el ugyanazt, mint a Ghost Recon 2-vel, így, ha némi késéssel ugyan, de mi is megkapjuk a programot (konzolon már megjelent, és ott egyébként nem érte egyöntetű hozsannázás).

Mint azt a név is jelzi, még a minden hájjal megkent PR-osok sem merték Rainbow Six 4 címmel a piacra küldeni a programot, annyira híján van bármiféle jelentős változásnak. Továbbra is a Ding Chavez vezette négytagú speciális kommandónkat kell irányítani – igaz, ezúttal három társunkat minden küldetés előtt mi válogathatjuk össze nyolcfős brigádunkból (és ezúttal nők is lesznek köztük!), ráadásul szépen fel is szerelhetjük őket. A 14 küldetés között lesz néhány különleges misszió is, ahol csak a szivárvány-fiúk egyedül dolgozó tagját, a halálos német mesterlövész Dieter Webert irányíthatjuk – ilyenkor a többieket kell fedezni, míg azok elvégzik a maguk kis feladatait. Kapunk persze néhány új fegyvert, egy szívdobbanás-érzékelőt, és néhány ajtóra szerelhető aknát is, de az újdonságok listája ezzel véget is ért... Konzolon a multiplayer-módok fantáziadúsak (egy karaktert nevelgethetünk, tápolgathatunk, mintha csak egy MMO-játékban lennénk), de hiába akartunk ennek PC-s jelenlétéről kérdezni, lepattantunk az Ubisoft védelméről.

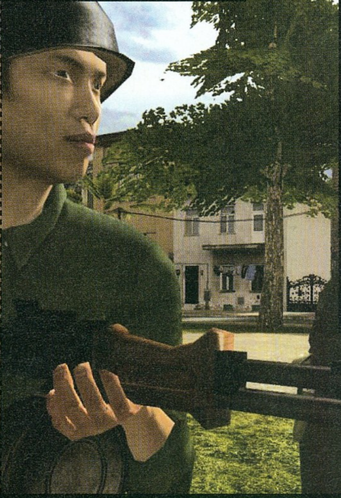
Az óvatosság fél egészség. Elvégre nem Rambó Sixnek hívják ezt a játékot

VIETCONG 2

Fejlesztő > Pterodon **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Noha valószínűleg nem fogják díjakkal megszórni a Vietcong 2-t technikai megvalósításáért, a szlovák fejlesztők FPS-én meglátszik, hogy minden tekintetben figyelembe vették az első részt ért kritikákat. Ez részben azt jelenti, hogy a multiplayer részt alaposan felturbózták: nyolcfős kooperatív módot kapunk, egymás ellen pedig akár 64-en, járműveket is bevetve küzdhetünk a megszokott játékmódokban. Az egyjátékos mód ezúttal két kampányt jelent, az elsőben egy amerikai tisztet fogunk irányítani, aki egy újságírót kísér Hue városába – természetesen pont akkor, amikor a kommunista erők itt indítják meg a vietnami háború legvéresebb offenzíváját. A küzdelem ezúttal főként a városban zajlik, de persze kapunk néhány dzsungeles pályát is. Igazán érdekes, hogy a „rosszfiúk" szemszögéből is átélhetjük az eseményeket, hiszen egy vietkong bőrébe is belebújhatunk – igaz, a tengerentúli balhét megelőzendő itt csak a dél-vietnami erők ellen fogunk küzdeni, amerikai vért nem ontunk.

Na, ég a nap melegtől a kopár szik sarja?! Most elfoglalod Újpestet?



★ CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT!

Úgy tűnik, most boldog-boldogtalan az Unreal 3.0 motort licenceli, pedig ez csak néhány játéktípusnál a legjobb - az egyjátékos, pályákra osztott fajtáknál. De szerintem a Valve Source motorja ennél sokkal használhatóbb, hiszen sokkal gyengébb gépeken is megy - elvégre még egy GeForce 2-n is játszhatsz Half-Life 2-t!

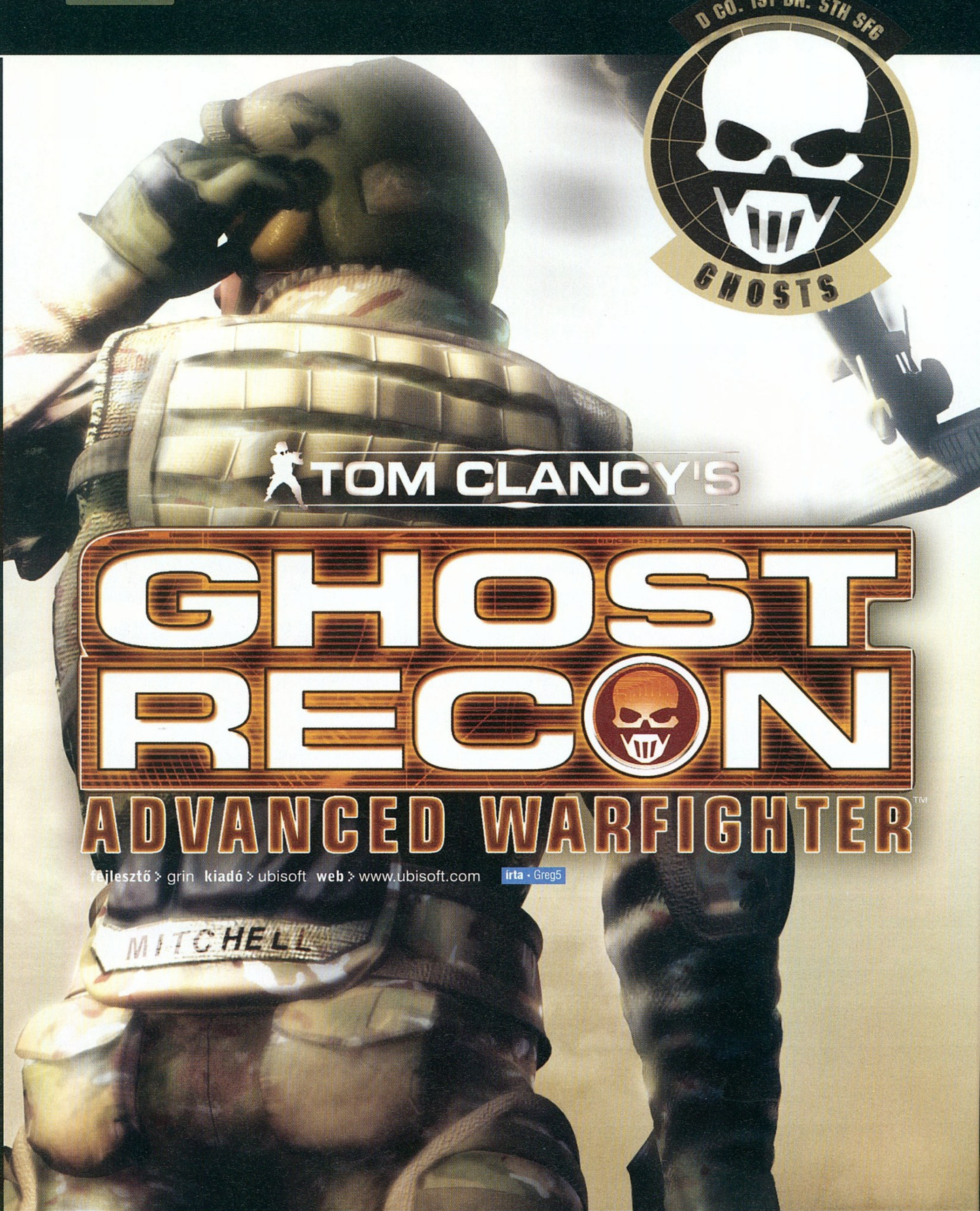
TOM HALL

Designer, ex-id Software, ex-Ion Storm, ex-Midway

DYNASTY WARRIORS 4

Fejlesztő > Omega Force **Kiadó** > Koei **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

A Koei kiadó Japánban igazi királynak számít, hiszen a DW-sorozat aktuális tagjából általában a megjelenés hetében eladnak vagy félmilliót. A cég meglehetős fáziskéséssel a nyugati PC-seket is megpróbálja belelkesíteni (konzolon már a DW5 is megjelent...). A széria minden tagja hasonlóképpen épül fel: fogj egy középkori kínai tábornokot (apókától a bakfisig terjed a választék), szereld fel valami bivaly fegyverrel, és zavard ki a mezőre, hogy egymaga döntse romba a két ellenséges királyság fegyveres erőit. Egy végigjátszás alatt a hullák száma úgy 30 ezer körül mozog, így pihenni nem nagyon lehet... Az első rész óta persze rengeteget fejlődött a sorozat (testőröket nevelhetünk, ostromfegyvereket használhatunk), de a lényeg a kezet lefárasztó gyakáson van. A DW4 PC-s kiadása emellett tartalmazza az Empires kiegészítőt is, amelynek egyedüli újítása, hogy az előre megadott csaták helyett mi magunk választhatjuk ki egy térképen, hogy hol akarunk lecsapni, vagy védekezni.



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™

fejlesztő > grin **kiadó** > ubisoft **web** > www.ubisoft.com **írta** · Greg5

A legnagyobb francia kiadót és fejlesztőt talán nem kell bemutatnunk senkinek. A cég belsős csapataitól olyan zseniális játékok látnak és láttak napvilágot, mint a Prince of Persia, vagy a Splinter Cell sorozat. Szerkesztőségünk egyik kedvenc kiadója ismét saját berkein belül végzi a következő Ghost Recon konzolos munkálatait, a PC-s portolás feladatát viszont a svéd Grin csapata kapta meg. A srácoknak ugyan játékfejlesztői tapasztalatuk mindössze néhány közepes versenyjátékban mutatkozott meg, katonai szoftverek készítésében a legjobbak közt vannak.

Egészen pontosan egy éve írtunk előzetest a Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon második részéről, a következő két oldalon pedig már a játék harmadik felvonásával csábítjuk a „katonai szimulátorok" szerelmeseit. A dolog sajnos csak annyiban hibádzik, hogy bizony a leghűségesebb PC Guru olvasók sem találkozhattak oldalainkon a Ghost Recon 2 tesztjével – igaz, ilyennel egyetlen másik PC-s játékmagazinban nem futhattak össze. Ennek az az oka, hogy az Ubisoft sajnálatos módon még a tavasszal leállíttatta a játék nehezen haladó PC-s konverzióját, azzal az indoklással, hogy inkább a már jó ideje készülő harmadik részre koncentrálnak. A PC-s Ghost Recon 2 tehát örökre a süllyesztőbe került, ami igen sajnálatos, főleg azt figyelembe véve, hogy a konzolos kasszáknál – jó okkal – mintegy hárommillióan (!) szavaztak bizalmat neki, és egy kiegészítője is megjelent. Annyi baj legyen: ha a harmadik résszel nem játsszák el velünk ugyanezt a galád játékot, akkor mindent megbocsátunk a francia kiadónak – a Ghost Recon 3-ra pedig bizony megéri várni plusz egy évet...

HADVISELÉS 2013-BAN

A Tom Clancy nevével ellátott játékokhoz hűen a Ghost Recon is egy alternatív, de elképzelhető közeljövőben játszódik. 2013-ra az amerikai haderő kifejlesztette a hadseregének minden egyes kis elemének tökéletes összehangolását lehetővé tevő Digital Warfare rendszert (egyébként ez tényleg fejlesztés alatt áll, csak-

Mexikóváros a lehető legváltozatosabb csatateret biztosítja Szellemeinknek

Ha leterroristázol, felrobbantalak...

A jelenben, vagy közeljövőben játszódó játékok esetén a negatív fényben beállított országok vicces módon rendszerint támadást indítanak a készítők ellen – persze csak képletesen értve... A Ghost Recon 2 például atomhatalomként állította be a helyszínül szolgáló Észak-Koreát, ami miatt az ország kormánya hivatalosan is tiltakozott a Ubisoftnál. A C&C Generalsban a fejlesztők nem ügyeltek egy olyan apróságra, hogy Tajvan nem egészen független állam – emiatt betiltották a játék forgalmazását a kommunista Kí-

nában. A szórásból a GTA sem maradhatott ki, ami ellen több népcsoport, a mexikóiak és a kínaiak is tiltakoztak, mert szerintük a játék maffiózóknak állítja be őket, illetve rossz képet fest róluk. A Hitmanben a szikh nép tagjai szerepeltek – szerintük – nagyon rossz színben feltüntetve. Vajon mi lesz a következő lépés? Pereljük be az EA-t, mert a FIFA-ban a magyar futballistákat túl gyenge képességekkel ruházták fel...?

Leleplezük a gonosztevőt, piros jelzés alatt akart átkelni a zebrán!

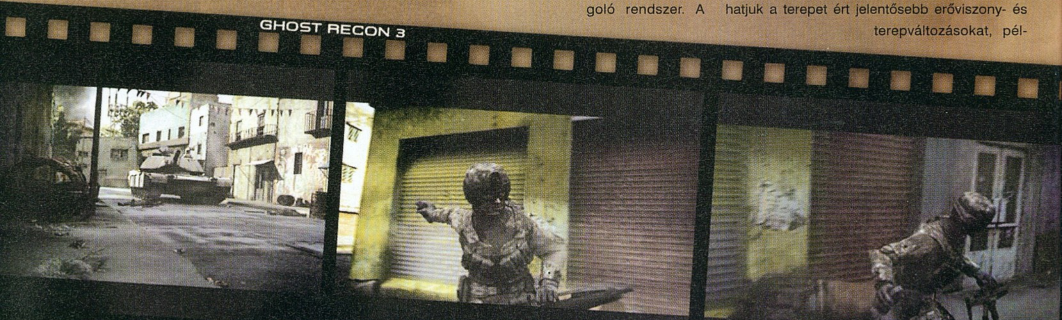
Ha a lőfegyver nem elég...

Sokszor fordulhat elő, hogy nem elég a négy karakter tűzereje, és valami erőteljesebb eszközre van szükség. Ilyenkor a sisakunkba szerelt Cross Com segítségével rendelhetünk erősítést, persze nem nyakra-főre, hanem csak bizonyos időközönként. A legáltalánosabb az apró robotrepülő lesz, melyet szaba-

don előreküldhetünk, így akár egy épület mögött ücsörögve is teljes biztonságban deríthetjük fel, hogy mi vár ránk a túloldalon. Ha páncélosokkal gyűlik meg a bajunk, akkor bombázókat, illetve Apache helikoptereket kérvényezhetünk, néha pedig arra is lehetőségünk lesz, hogy M1A1 típusú tankok kíséretével hatoljunk be egy-egy különösen veszélyes zónába.

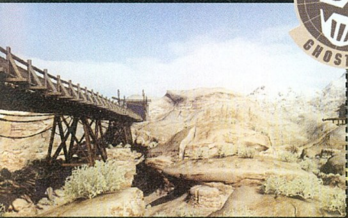
úgy mint az összes fegyver és eszköz, amit a játékban kipróbálhatunk). A találmányt természetesen nem a 2014-es világkiállításra pakolták össze párszáz milliárd dollárért, hanem valós, nagy precizitást igénylő katonai konfliktusok megoldására, melyeknek természetesen nem leszünk híján a játékban. Egy nagyszabású kereskedelmi tárgyaláson Mexikóban terroristák a kínálkozó alkalmat kihasználva, hatalmukba kerítik a kanadai és mexikói felső vezetést, ráadásként pedig az Egyesült Államok elnökét és némi nukleáris arzenált is. A terroristák számát és elszántságát ismerve valószínűleg Sam Fisher és Rambo kézen fogva szaladna el bármilyen hasonló felszabadító küldetés elől – de hát semmi baj, mert pontosan az ilyen kényes szituációk kezelésére hozták létre az amerikai hadsereg speciális kommandós csapatát, a Szellemeket, akik immár csúcsszuper technológiákat bevetve szállnak szembe az ellenséggel.

Az első és legkomolyabb újítás a játékban természetesen a már említett, haderőket összehangoló rendszer. A valóságban is tervezőasztalon lévő technológia lehetővé teszi, hogy mind a vezetés, mind a katonák valós időben tudják követni a különböző egységek mozgását és tevékenységét. Ez a játékban úgy fog kinézni, hogy a Cross Com, vagyis a szemüvegünkbe beépített apró képernyő segítségével mindig pontosan láthatjuk, hogy éppen mit is csinál négytagú csapatunk egyik tagja az épület másik oldalán, a város másik felében mit lát a biztosításunkra kiküldött AWACS repülő, vagy esetleg a műholdak és robotrepülők éppen milyen információkat fedtek fel. Utóbbiak segítségével egy nagy taktikai térkép is rendelkezésünkre fog állni, ahol részletesen kidolgozhatjuk haditervünket, illetve valós időben láthatjuk a terepet ért jelentősebb erőviszony- és terepváltozásokat, pél-



Multitervek

A játék multiplayer módján egy teljes értékű, külön csapat dolgozik, saját grafikusokkal, programozókkal és designerekkel, hogy senki ne csalódjék e tekintetben sem. Az akár négy ember által is végigjátszható kooperatív kampány legalább tíz pályából áll majd, emellett több tucatnyi pályát kapunk, amelyek a játékosok elleni küzdelmek színhelyeként szolgálnak. Ezek egy része nem a fővárosban, hanem Mexikó más tájain helyezkedik el, például mint a képen is látható vadnyugati hangulatú prérin.



Multiban még néhány dzsungeles pályához is szerencsénk lesz

dául egy híd felrobbanását, vagy mesterlövészek megjelenését a tetőkön.

Mindehhez az Ubisoftnál jó néhány katonai szakértő segítségét és készülő fegyverek, felszerelések létező félkész verzióját vagy prototípusát vették alapul. A csizmánktól kezdve a fejfedőnkig minden felszerelésünk az elérhető legfejlettebb technológiát fogja képviselni. Ruhánk fényes nappal is alkalmazkodik a környezethez, illetve elnyeli fényeit, így kevésbé vagyunk feltűnő célpontok; de a belső is hasonlóan high-tech, már-már a Dűnére emlékeztető kiképzést kap. Folyamatosan nyomon követhetjük egészségi állapotunkat, szívverésünket, testhőmérsékletünket, sérüléseinket – gyakorlatilag ruhánk minden pontján lesz valamilyen kifinomult érzékelő. Sisakunk nem csak figyelemreméltó golyóállási képességgel és a már említett apró beépített képernyőkkel lesz felvértezve, de segítségével Sam Fisher-szerűen átválthatunk hőlátásra, vagy speciális anyagokat, így elektromos vagy nukleáris kisugárzású dolgokat is érzékelhetünk. Fegyvereinkre sem lehet majd egy rossz szavunk se: halálos, kivétel nélkül nagy hatóerejű flintákból álló arzenálunk minden egyes golyóontója rendelkezik valamilyen szintű közelítési opcióval, és már csak ennek köszönhetően is minden karabélyunk ideális gyilkolóeszköz lesz. Természetesen nem hiányozhat a hátunkról a mesterlövészpuska sem, amellyel (ha megfelelően nyugodt légzésünk és szívverésünk van), akár kilométerekről is leszedhetjük a banditákat – akár vékonyabb falakon keresztüllőve is!

„BÁR TOM CLANCYNEK NINCS KÖZE A JÁTÉKHOZ, BIZTOSAK VAGYUNK BENNE, HOGY A HANGULATRA NEM LESZ PANASZ"

NÉGYFŐS HADSEREG

Amellett, hogy csapatmozgásainkat megtervezhetjük, a játék továbbra is akcióközpontú marad, ugyanis ezeket a terveket nekünk kell valóra váltanunk. Társainknak a Cross Comon keresztül adhatunk parancsokat, de eme remek berendezésen keresztül rendelhetünk légitámogatást, vagy kamerával felszerelt robotrepülőket is. Ezek a szerkezetek rendkívül hasznosak, hiszen bár fegyverzetük nincs, felderítésre nem is kívánhatnánk jobb eszközt – mi irányíthatjuk a házak között, sőt óvatosan akár házakba is beküldhetjük őket. Bár a távolabbi csapatoknak, katonáknak is adhatunk utasításokat, kérhetünk segítséget, négyfős csapatunkat még pontosabban irányíthatjuk konkrét utasítások segítségével. Szituációtól függően választhatunk belső, vagy akár külső nézetet is, a küldetések közben pedig a járműről való lövöldözés is komoly szerepet kap.

A teljes játék Mexikóvárosban játszódik, és töltögetési idő nélkül járhatjuk be a húszmilliós metropolisz teljes területét. Az eddigi információk szerint nem lesznek élesen szétválasztott külde-

Magyarázunk

GHOST SOLDIER

Derék Szellemeink nem hétköznapi katonagúnyában szaladgálnak Mexikóváros utcáin, hanem a 2013-ban elérhető legfejlettebb szerkóban. A ma mág csak fejlesztés alatt álló felszerelés minden segítséget megad speciális osztagunknak, hogy sokszoros túlerő ellen is felvehessük a harcot.

KAMERA

A magas felbontású kamera segítségével a főhadiszálláson mindig látják, hogy milyen helyzetbe kerültünk, és rádión keresztül tanácsokat is adhatnak. A sisak másik oldalán egy lézeres célmegjelölő található.

CROSS COM

E hi-tech monokli teszi lehetővé, hogy mindig lássuk, hogy társaink mit tesznek éppen, de ezen jelennek meg a robotrepülők képei és a műholdfelvételek is. A sisakba épített számítógép ezen keresztül jelöli vörös színnel az ellenfeleket.

XM8 GÉPFEGYVER

A H&K által gyártott fegyver legfőbb előnye, hogy moduláris felépítésének köszönhetően kedvünk szerint alakítgathatjuk. Alaphelyzetben 5.56 millis golyókat használó gépfegyver, de szerelhetünk rá gránátvetőt, bajonettet és mesterlövész-toldalékot is

CRYE PÁNCÉLZAT

Golyóálló, és részben repeszálló páncélzatunk a lehető legellenállóbb és legkönnyebb anyagokból készült. BlackHawk Hell-Storm kesztyűnk ezen felül 420 fokig hőálló tulajdonságú is.

OAKLEY BAKANCS

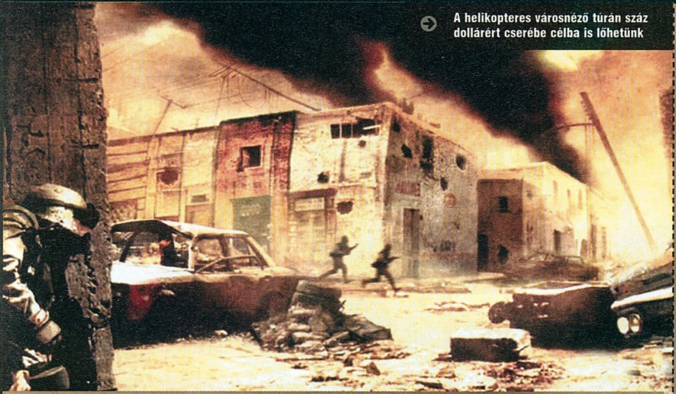
A teljesen vízálló bakancs minden terepen tökéletes tapadást biztosít, így hegynek felfelé is teljes sebességgel futhatunk.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Három királyok

A mesterlövész a legcsinosabb tagja csapatunknak

Ezúttal nem lesz lehetőség váltogatni a karakterek között, az egész játék során Scott Mitchell kapitányt fogjuk irányítani közvetlenül, a Szellemek rangidős tisztjét. Csapatunkban három katona lesz (leszámítva egyes speciális helyzeteket, mint amikor például egy sajnálatos házösszeomlás után elszakadunk bajtársainktól): Beckmann gránátos, Ramirez puskás és Diaz, a szőke mesterlövész lányka.



A helikopteres városnéző túrán száz dollárért cserébe célba is lőhetünk

tések, hanem ahogy teljesítjük a feladatokat (az elnökök kiszabadítása, a nukleáris szerkezetek megszerzése, majd a terrorista vezérek likvidálása), úgy kapjuk az egyre újabb megbízásokat. Az egyetlen város persze sok teljesen eltérő környezetet jelent, hiszen abszolút nem mindegy, hogy a felhőkarcolókkal tűzdelt belvárosban, a sikátorok útvesztőjéből álló óvárosban, a sátrakkal és bádogkunyhókkal borított nyomornegyedben vagy éppen az egyik zöldövezeti külvárosban masírozunk.

Az új taktikai mélységeket tartalmazó játékelemekhez teljesen újraírt grafikus motor is dukál. A játék egyike lesz a legelső újgenerációs Xbox 360 játékkonzolra megjelenő programok között, így megfelelő erőmű esetén PC-n is egészen szédületes látványban lesz részünk. Katonáink egyenként mintegy húszezer poligonból állnak, és minden egyes apró kütyü és ruharánc pontosan látható rajtuk. A környezet is hasonlóképp részletes kidolgozást kap: poligonok százezrei és tűéles textúrák teszik tökéletessé a háborús élményt: a fény-árnyék megvalósítások és a robbanások különösen gyönyörűnek ígérkeznek, és mindehhez természetesen mindenre kiható, valósághű fizikai modell is dukál. A rövid előzetes videók alapján a környezeti hangokért felelő csapat, és a szinkronstáb is a legprofibbak közül lett kiválogatva, így a megújult kommandós játékélményt fantasztikus audiovizualitás fogja alátámasztani, ami így összességében már most érzékelhető hatalmas hangulatot biztosít majd.

„A UBISOFT IGAZÁN A GHOST RECON 3-MAL FOG ARATNI, A RAINBOW SIX LOCKDOWN SOKKAL GYENGÉBBNEK TŰNIK"

MULTIBAN IS HÓDÍT

Az első két Ghost Recon a legnépszerűbb multiplayeres Xbox-játékok közé tartozott – PC-n viszont ennyire nem lett népszerű. A fantasztikusan kidolgozott kommandós csaták felejthetetlen élményt nyújtanak, és ezt új szintre szeretnék emelni a harmadik részben a fejlesztők. A játékmódokat, hatalmas szabadságot kapva, gyakorlatilag teljesen magunk alakíthatjuk majd, és saját, egyedi kinézetű és képzetségekkel rendelkező katonánkat is létrehozhatjuk. A legvonzóbb viszont ismét csak a Splinter Cell-szerű négyfős kooperatív játék lesz: barátainkkal vállvetve nem az egyjátékos mód küldetéseit vihetjük végig, hanem olyan küldetéseket, melyek a fősztori sodra melletti kisebb mellékszálakat mutatják be. Csak remélni tudjuk, hogy a számtalan apróséggal feldobott Xbox 360-verzióhoz képest a lehető legkevesebb dolog marad ki a PC-s változatból, és hogy a már most beígért, utólag letölthető küldetések számítógépen is elérhetőek lesznek.

Bár a konzollal nem rendelkezők nem tudják, milyen fantasztikus játékot voltak kénytelenek kihagyni tavaly karácsonykor, a harmadik rész maximálisan kárpótol mindenért. A gyönyörű grafika – csak bírja a PC-nk...! –, az új taktikai megoldásokat biztosító kisképernyős rendszer, valamint high-tech kütyük és fegyverek garmadája biztosítja, hogy a Battlefield 2-höz felérő háborús játékot kapunk kezeink közé az év végén.

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

\+ Már a képekre nézni is öröm, ráadásul a high-tech harc is fantasztikusnak ígérkezik

– Reméljük a látvány és a játékmenet nem marad el a konzolos verzióétól, és a küldetések számával sem lesz gond

Összességében:

Az év legszebb és talán a legjobb kommandós játéka lehet belőle

Készültségi állapot: 85%

Need for Speed Most Wanted

írta · JuliuS

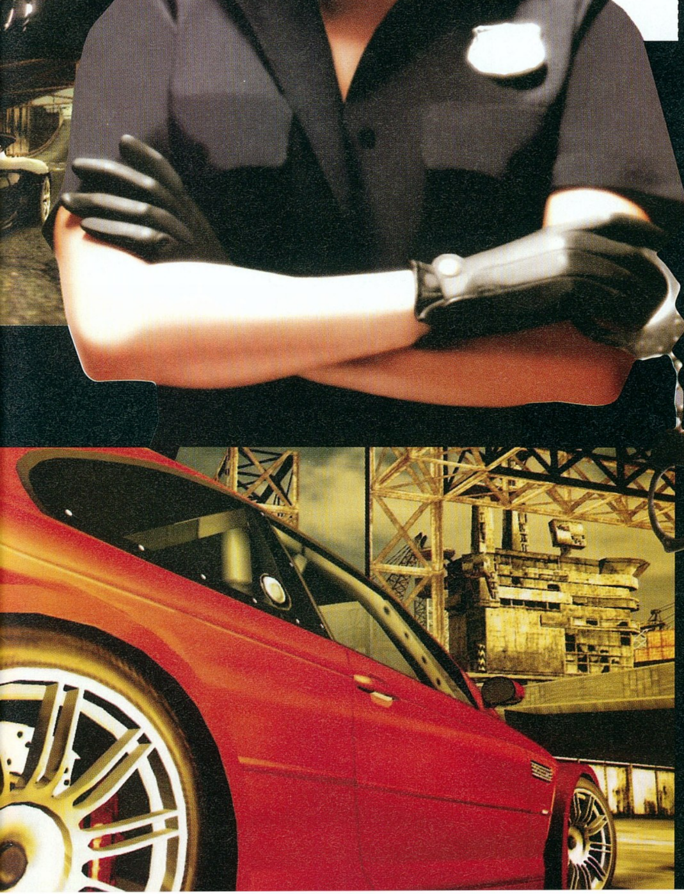
fejlesztő > ea canada kiadó > electronic arts web > www.needforspeed.com

Kerek tíz év telt el azóta, hogy az EA először varázsolta képernyőinkre a Need for Speed feliratot (akkoriban még Road & Track: The Need for Speed névre hallgatott, és Pioneer Productions néven szignózták ugyanezenk a kanadai fejlesztők). A kimagasló siker sorozattá érlelte a NFS-t, amelynek legkedveltebb tagjai talán a legelső rész, valamint a rabló-pandúr ellentétre építő Hot Pursuit és a megszállott tuningolók álmának számító Underground részek voltak… mostanáig!

Kivételesen könnyű dolgom lenne, ha egy mondatban kéne összefoglalnom a Most Wanted legfontosabb újdonságát: „A rendőrök visszatértek!" Bár az Underground biztosította nekünk a szabad játékmenetet, és egy teljes, bejárható város állt rendelkezésünkre, mindez – kis túlzással – fabatkát sem ért a városi közlekedés szükségszerű velejárói, a szabálytalankodókra kíméletlenül lecsapó zsernyákok nélkül. Most azonban, hogy a játék némi GTA-s vérátömlesztésen esett át, szinte mindig látunk majd a tükörben néhány kék-vörös villogót, biztosítandó az adrenalin folyamatos áramlását ereinkben.

EMLÉKEZTETŐÜL

Persze ezt már tudják egy ideje azok, akik elolvasták idevágó E3-as, valamint a 09-es szám hírei között lévő írásainkat, amelyekből kiderülhetett az is, hogy helyi nagyágyúk ellen kell versenyeznünk, a rendőrök szöges akadályokat is tudnak teríteni, megmarad az Underground tuningrendszere, menekülésko kihasználhatjuk a környezetet (némi Burnout-féle rombolással karöltve), és a nitro mellé időlassítást is kapunk. Sőt, azóta láttunk néhány részletet a város különféle területeiről, amik ugyan döbbenetes minőségben tárulnak elénk – a grafikáról majd később – ám hangulatában engem messze nem a GTA élő világára, sokkal inkább a Carmazged-



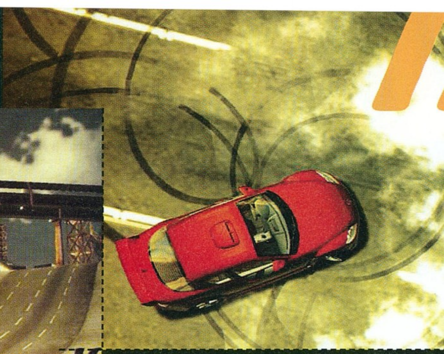
A Most Wanted egy olyan városban játszódik, ahol a rendőrök Lamborghinivel járőröznek

don mű-város jellegére emlékeztettek. Ettől persze még úgy hiszem, a játék novemberi debütálását követően ideje lesz néhány új ügyvéd alkalmazásának az EA háza táján (gondolom a fejesek árgus szemmel lesik a Rockstar meghurcolását...), lévén a Need for Speed-sorozat új tagjának története is a bűnözők, rendőrök elől menekülő rosszfiúk, és a szabályokra fittyet hányó illegális versenyzők körül forog majd.

KI VISZI EL A BALHÉT?

Nem véletlenül mondtam történetet, hiszen a játék ezúttal túlnő a Street Rod korában még újszerű, ma már inkább csak szimplának nevezhető „versenyezzünk a jobb autókért és alkatrészekért" koncepción, és komplett, intróval felvezetett és átvezető jelenetekkel elmesélt keretsztorival rendelkezik (igaz, az Underground is próbálkozott ilyesmivel, de ott a „sztori" elég szánalmas volt). Ennek folyománya, hogy a győztes versenyekért a díjon kívül népszerűséget, elismerést kapunk, sőt ellenfeleink a lekötelezettünkké is válhatnak – aminek a történet előrehaladtával nagy hasznát vesszük majd –, ugyanakkor vállalnunk kell tetteink következményeit is. Sikertelenség esetén nemcsak a bennünket övező tiszteletből veszíthetünk, de autónknak, vagy akár szabadságunknak is búcsút mondhatunk. Még szerencsétlenebb esetben a játék menthetetlennek is ítélheti pályafutásunk alakulását, és kezdhetünk mindent elölről...

Az EA persze nem fordul el a tuningmániás Underground-rajongóktól sem: megszámlálhatatlan alkatrész, légterelő és dekorációs elem



Nyomolvasó legyen a talpán, aki ezek után megtalál minket!

pakolható majd az autókba, jóval több, mint amivel az Underground 2-ben találkozhattunk. Ám mivel a játék teljes mellszélességgel nyit a régi NFS rajongók irányába is, lehetőségünk lesz kitek, azaz készletek megvásárlására, amik egyben kínálnak komplett aerodinamikai csomagokat, megkímélve minket a hosszas válogatástól.

BŰNÜGYI NYILVÁNTARTÁS

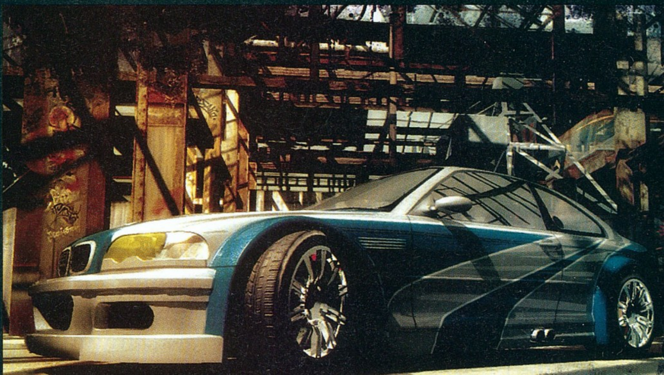
Ahhoz, hogy a címben szereplő, „A legkeresettebb bűnöző" kétes értékű titulust kiérdemeljük, felküzdve magunkat a rendőrség körözési listájának tetejére, minden riválisunkat le kell aláznunk az aszfalton, miközben a kopók is egyre jobban fenik ránk a fogukat. Ha mindez nem lenne elég, vegyétek hozzá, hogy az AI is alapos fejlődésen ment keresztül, mind az ellenfelek, mind a zsernyákok esetében. Utóbbiakat nem fogjuk olyan könnyen lerázni, mint más játékokban: egy éles kanyarral vagy 360 fokos fordulóval ugyan leakaszthatjuk a közvetlenül mögöttünk vágtázó huszárokat, ám a távolabbról követő üldözőknek már marad idejük reagálni a manőverre. Sőt: minél jobban elnyúlik a hajsza, úgy egyre inkább kiismerik vezetési stílusunkat (aki némi előnnyel akar indulni, a külföldi csatornákon látható nagysebességű üldözésekből készülhet fel a rodeóra), így nem lesz ritka a 20 perces, vagy még hosszabb üldözés sem.

Hogy ehhez kellő hely álljon rendelkezésre, a játékteret az Underground 2 városának duplájára növelték. Több lesz a hegy és az alagút, és sokkal többször választhatunk majd alternatív útvonalakat. A GTA-hoz hasonlóan kulcsfontosságú lesz az úgynevezett Safe House-ok szerepe, ám itt a zsaruk nem kapnak kollektív amnéziát, ha sikerül elérnünk a bejárati ajtót. A dolog úgy fog működni, hogy ha üldözőink kellően lemaradtak és már látótávolságon kívülre kerültek, bevágtatunk a garázsba, kilökjük magunk alól a „forróvá" vált járgányt, és egy tiszta autóba pattanva szépen eloldalgunk a környékről. Ha már a verdákról beszélünk, a teljesség igénye nélkül néhány (a végleges lista körülbelül 40 gépet, vagyis minden eddigi résznél több autót tartalmaz majd): Audi TT 3.2 V6, kétféle M3-as BMW, Corvette C6 és C6R, Ford Mustang GT, Lotus Elise, Mazda RX-8, Mercedes-Benz SLR McLaren, Mitsubishi Eclipse GT, Porsche Carrera GT és Camen S, Subaru Impreza WRX STI, Toyota Supra, valamint egy Lamborghini és Volkswagen modell. Az autók egy privát tervezőnek köszönhetően teljesen egyedi kialakításúak, így a festésük mellett a spoilerek is sosem látott, külön a játék számára készült változatok. A modellek némileg súlyosabb, masszívabb viselkedést mutatnak valós életbeli megfelelőiknél, és mintha motorerő tekintetében is kissé pozitívan túloztak volna a készítők...

„A HOT PURSUIT RENDŐRÖS ÜLDÖZÉSEI AZ UNDERGROUND TUNINGLEHETŐSÉGEIVEL KEVERVE - EZ A MOST WANTED!"

FELKAPART ASZFALT

Az említett autók természetesen ultrarészletes kivitelezésben pompáznak, csillognak és tükröződnek, de még az utak szürke eminenciásai, a forgalomban részt vevő többi autó kinézete is lepipálja az Underground 2 járműmodelljeit. Erre jönnek a látványosabbnál látványosabb effektek, mint a játékban még soha ilyen jól kinéző eső megjelenítése, vagy a motorháztető felett a hőségtől vibráló levegő ábrázolása. A karakterek élethű megjelenítésére új eljárást dolgoztak ki a fejlesztők, az épületek szintén nagyobb felbontású textúrákat kaptak, és külön gondot fordítottak a különféle útburkolatok valósághű megjelenítésére is... ami nemcsak látványelem, de az autó terelgetésénél is figyelembe kell venni mind a felület fajtáját, mind az időjárás hatásait (azaz például nedves aszfalton előbb kell fékezni, mint száraz betonon).



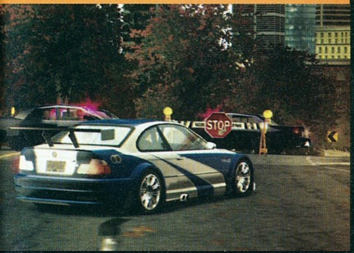
Halálos Iramban 3

A csillogó külsőre egy igazi hollywoodi sztárt is akasztott az EA. A legújabb üdvöske Josie Maran, őt egy új eljárásnak köszönhetően roppant szintetikusnak fogjuk találni, azaz

Josie kézzelfoghatóan járul hozzá a Most Wanted sikeréhez

legszívesebben két kézzel markolnánk meg a gömbölyűségeit (kicsit szakmaibban fogalmazva a filmeknél alkalmazott greenbox technikával mossák egybe az alakját a játék világával – ilyen élőszereplős módszerrel legutóbb talán a Wing Commanderben találkoztunk). A Maybelline arcaként is ismert csaj az Aviátorban és a Van Helsingben játszott, míg a játékban Mia nevű versenyzőtársunkat alakítja, és ő hivatott biztosítani, hogy kellően elmélyedjünk az illegális versenyek világában (én megelőlegezem neki a sikert).

Vajon a BMW mennyit fizetett, hogy az ő autójuk kerüljön a borítóra?



A sebességet több dolog befolyásolja: a nitro aktiválásakor természetesen minden rettentő mód felgyorsul, míg az időlassítást aktiválva bullet-time szerűen lelassul a környezet, miáltal autónk manőverezhetősége jelentősen feljavul (gyerekjáték lesz a forgalomban való cikázás, vagy az utolsó utáni pillanatban is befordulhatunk egy kamion előtt). Mindkét mód nagyjából 20 másodpercig működik, aztán néhány perc visszatöltődés után újra aktiválható. Létezik még egy lassítási mód (külső nézetre váltással párosul), amit azonban tőlünk függetlenül kapcsol be időnként a játék, egy-egy látványosabb manőver, többnyire ugratás alkalmával.

KÖSD BE AZ ÖVEDET!

Az új versenyfajtákból elsőként a Toll Booth névre keresztelt vált ismertté, amelyben adott idő alatt kell teljesítenünk etapokat, de hogy ez kevésbé legyen unalmas, a buliba a rendőrség is bármikor megérkezhet, felpörgetve az amúgy sem kislányos versenytempót. Egy másik versenyfajta a Sprint, ahol négy, szintén körözött versenyző ellen kell mennünk, a rendőrök heves asszisztálása mellett. Ha a zsaruk nem kapnak fülest, és nem várnak ránk már az első kanyar mögött, akkor sem örülhetünk sokáig: egy látványosabb ugratás, vagy némi előnyt biztosító útlevágás után máris a sarkunkban lesznek – ha viszont lassan, szabályosan vezetünk (egy versenyen, jó vicc...!), akár egyetlen szirénaszó nélkül is elérhetünk a célig. A harmadik ismert versenymód a gyorsulás, amikor ugyan csak egyetlen ellenfelünk lesz, ám az Undergroundtól eltérően jóval hosszabb pályát kell teljesítenünk, kanyarokkal, trükkös fordulókkal, és... igen-igen, rendőrökkel megspékelve (akiket ráadásul igencsak felpiszkáltak az E3-on látott viselkedésükhöz képest, és jóval agresszívebben próbálnak megállásra bírni: lökdösnek, elénk állnak, körbevesznek, leszorítanak, végül megpróbálnak fának vezetni minket). Ja és a verseny után – mintegy levezetésképpen – a ránk ragadt zsernyákoktól még meg is kell szabadulnunk. Bájos...

A versenyeken néha scriptelt eseményekkel is találkozunk, így a kereszteződésekben bizton számíthatunk irdatlan kamionok felbukkanására, az alagutakban mindig kialakul majd a dugó, és a hatalmas rámpákról elrugaszkodva kivétel nélkül traffipaxba futunk majd. Ez utóbbi egyébként roppant mókás, lévén a vaku hatására vakon vezetünk majd egy darabig... Amint visszanyerjük látásunkat, a horizonton máris felsejlik néhány kék-piros villogó, és a rádió is veszett üvöltözésbe kezd a rendőrségi frekvencián. Említettem már, miféle piszkos módszerekkel próbálnak minket megállásra bírni, de mi is megtehetünk aljas dolgokat: bár az eddigi játékokhoz képest tényleg okosabbak lettek, azért a klasszikus „szembeforgalomba terelés", vagy az „elindulok az egyik irányba, majd váratlanul a másik oldalra kanyarodok" trükkök legtöbbször működnek. Mondjuk ha már hét autó lohol a nyomunkban, a trailerben látható módon megpróbálhatunk elbújni egy sikátor mélyén, vagy valamilyen fal mögé – ám ha már a rendőrség légi osztagát is ránk uszították, helikopterekről könnyedén kiszúrhatnak bennünket.

ADJUNK HÁLÁT!

Az alcímmel az amerikai hálaadás ünnepére céloztam, mivel a tervek szerint november közepén kerül a játék a boltok polcaira. A rendőrök visszahozásával az Electronic Arts jóval szélesebbre tárta a célközönség felé nyíló kaput, és minden jel arra mutat, hogy méltó módon ünnepelheti a patinás sorozat tizedik évfordulóját.

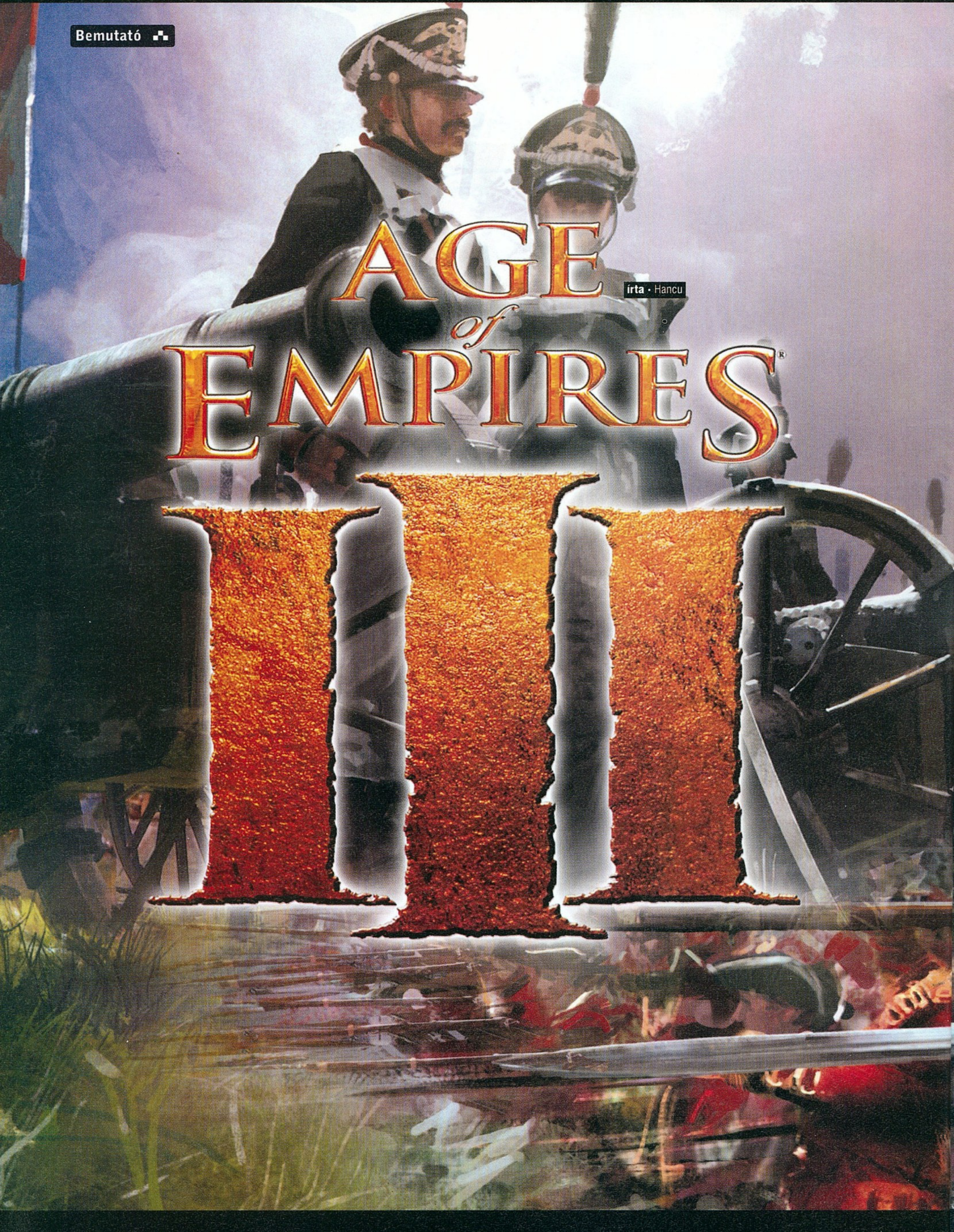
Need for Speed: Most Wanted

+ Végre ismét visszatér a NFS-sorozat a rendőrös-üldözős gyökereihez

– Reméljük a multiplayer-támogatás kidolgozottabb lesz, mint amilyen az Undergroundokban volt.

Összességében:
A Most Wantedben az eddigi Need for Speedek legjobb vonásai találkoznak.

Készültségi állapot: 85%



irta · Hancu

Mióta bejelentették, azóta ácsingóztunk a lehetőségre, hogy kipróbáljuk az Age of Empires 3-at, és e pillanat az E3 alkalmával végül el is jött. Ugyan húsz percet töltöttünk el a játékkal, éhségünket nem sikerült kielégíteni – ezért jött jól, hogy alapos tesztelésre megkaptuk a játék nemrég elkészült bétaverzióját. A játékra sajnos nem csaphattunk le azonnal, a hazai forgalmazóhoz kellett tesztelni menni – sebaj, ott kineveztünk egy sötét szobát tesztveremnek, mindenkit kizavartunk, magunkra zártuk az ajtót, és addig senkit nem engedtünk vissza, míg az egyszemélyes kampány három fejezetéből az elsőt, illetve némi skirmish mókát tartalmazó verziót többször végig nem küzdöttük.

Mivel január óta többször, és elég intenzíven foglalkoztunk a játékkal, most az olyan alap dolgokra nem térnénk ki, hogy milyen nyersanyagok és épületek vannak, illetve nagyjából miről is szól ez a játék – ezeket valószínűleg úgyis mindenki kívülről fújja már, ha egy kicsit is érdekli a játék. Ehelyett következzenek a bétával szerzett tapasztalataink (és különösen interaktív módon, ezzel párhuzamosan el lehet kezdeni a DVD-nken található demó telepítését is).

SKÓTOK ÉS TÖRÖKÖK AMERIKÁBAN

Ahhoz képest, hogy a játék az Újvilág felfedezését, és pár évszázadnyi amerikai csetepatét dolgoz fel, némileg meglepő, hogy a történet Máltán kezdődik, ahol a Szent János lovagrend – más néven johanniták avagy ispotályos lovagok – erődítményét ostromolják nagy erőkkel a török hódítók. Miután az első pályákon Morgan Black skót lovagot (ez aztán a nemzetközi csapat!) irányítva szétcsapunk az

„A Home City bevezetése gyökeresen fogja átalakítani a multiplayer taktikákat"

Az ekhós szekerek környékén fülsüketítő lehet a lövések visszhangja

ottománok között, kiderül, hogy az egész ostrom valójában elterelő hadművelet volt, és Jumurdzsákék valójában egy ősi szekta elfeledett barlangja után kutattak. Természetesen véletlenül megtaláljuk mi is ezt a helyet, és beszállunk a Hold Tava utáni nagy hajszába, ami Blackéket Amerikába vezeti, indiánok, konkvisztádorok, kalózok, és évszázadokon, illetve generációkon keresztülívelő kalandok közé. A második kampányban Morgan unokáját, a harmadikban pedig az ükunokáját irányítjuk – utóbbi ráadásul egy hölgy, Amélie.

OTTHON, ÉDES OTTHON

Már a legelső bejelentés óta tudtuk, hogy az AoE 3 legnagyobb dobása az óhazával való kapcsolattartás, vagyis a Home City lesz – de hogy ez pontosan mi is lesz, és hogyan fog működni, azt eddig homály fedte. Nos, bátran kijelenthetem, hogy a Home City valóban hatalmas dobás, megkockáztatom, hogy a legnagyobb újítás, amit RTS-ekben az utóbbi öt évben láthattunk (bár Sasa például ragaszkodik hozzá, hogy ez a rendszer valójában a C&C Generals general-pontjainak újracsomagolása...). A hasonlóság addig áll is, hogy itt is a mindenféle cselekedetünkért – pl. ellenség leölése, épületek felhúzása – járó XP-t kell gyűjtögetnünk, s ebből vásárolhatunk különféle tápokat – ami jelen esetben az óhazából érkező erősítés formájában jelenik meg. Összesen 120-féle ilyen táp közül választhatunk a város szintlépésekor, a szintkorlátunk 100, egy pályára pedig 20-at vihetünk magunkkal ezekből. Mivel maga a program is kártyajátékos kifejezéseket használ, tegyük mi is ezt: 120 lap van a játékban, amiből mi megvehetünk egy maximumra fejlesztett városnak 100-at, de a konkrét játékban használt paklink csak 20 lapos. Talán nem kell ecsetelni, hogy ez milyen stratégiai mélységeket nyit meg: a különféle pályákhoz, népekhez, játékmódokhoz, játékstílu-

sokhoz más-más paklikat kell kitalálnunk és használnunk! Egy rush-paklit jól teletömhetünk plusz katonákat adó lapokkal, egy erőforrásban szegény pályára jó választás lehet a sok nyersanyag-utánpótlást biztosító pakli, és így tovább. Az utánpótlást egyébként bizonyos időközönként kérhetjük, sőt a rendeléseket tartalékolni is lehet, így végső helyzetre „elrakhatunk" egy tíz egységet adó lapot, vagy várhatunk a 900 kaját adóval a korszakváltásig.

INDIÁNOK, KINCSEK ÉS HŐSÖK

Mire mi Amerikába érünk, ott már laknak néhányan – az őslakosok pedig stratégiai fontosságú tényezővé lépnek elő az AoE 3-ban (még ha a tüzes víz szimulációját el is hanyagolták a fejlesztők). Az indiánok eleinte semlegesen viszonyulnak az európai turistákhoz, azonban, ha a táboruk mellett megépítünk egy speciális épületet, a Trading Postot, elérhetővé válik számunkra az indián harci egységek toborzása, és az indián technológiák kifejlesztése (természetesen ezek törzsenként mások és mások...). Nagyjából azonos erejű játékosok közti küzdelemben könnyen a meccset eldöntő mutatóvá válhat, hogy kinek sikerül előbb összehaverkodni az in-

Középen már elkezdődött a sivatagi show

Katrina kísért...

Nem kis megdöbbenéssel konstatáltuk, hogy a játék hatodik pályája környékén a sztori igencsak hátborzongató fordulatot vett. Hőseink éppen Közép-Amerikából tartottak Florida felé, a Hold Tavát keresve, amikor hatalmas hurrikán csapott le rájuk a Mexikói-öböl közepén, aminek következtében a Morgan Black vezette csapat kénytelen volt összefogni a kalóz-királynő Lizzie bandájával a túlélésért. Hogy mi ebben a hátborzongató? Csupán annyi, hogy a nostradamusi fantáziájú sztoriírók szinte pontosan ott szabadították rá hőseinkre a forgószelet, ahol a valóságban a Katrina hurrikán néhány hete lerombolta New Orleans városát...
Kíváncsian várjuk, hogy vajon benne hagyják-e a végleges játékban ezt a jelenetet, vagy az ilyesmire mostanság érzékeny amerikai közönség kedvéért az utolsó pillanatban megváltoztatják a történetet...

Az Ensemble új grafikus motorja egészen elképesztő látványt képes előállítani

diánokkal; így hát a terep gyors felderítése, majd a Trading Postok bevédése fontos szerepet kell hogy kapjon stratégiánkban.

Kisebb jelentőségű, de érdekes fűszer a játékban, hogy a térképen elszórva bőségesen találunk kincseket, és persze az azokat őrző vadállatokat vagy banditákat (kincs alatt némi nyersanyag-utánpótlást kell érteni, esetleg néhány kósza peont). Ezeknek főleg a játék korai szakaszában van jelentősége, amikor még sokat számít az a plusz 50-100 arany vagy fa, és kizárólag a hőseink vehetik fel őket, ha előtte az őröket vagy saját kezűleg, vagy némi katonai segítséggel elpucolták. (Ha már a hősöknél tartunk: ők gyakorlatilag nem tudnak meghalni, mert ha mégis elhullanának, visszavásárolhatjuk őket a városunkban, vagy automatikusan feltámadnak, ha visszafoglaljuk azt a területet, ahol a hullájuk fekszik.)

Ez a két apróság remekül feldobja a játék korai szakaszát, amikor egyébként a tradicionális RTS-recept szerint más dolgunk se lenne, mint vadul termelni, építkezni, peonokat gyártani, és leginkább unottan bámulni a nyersanyag-kijelzőinket, hogy mikor gyűlik össze elegendő erőforrás egy újabb épülethez vagy telepeshez. Ehelyett az AoE 3-ban felfedezünk, kincsekre vadászunk, indiánokkal barátkozunk – nyoma sincs a más játékokban megszokott ásítozós kezdésnek. Ezt egyébként az is elősegíti, hogy épületeink azonos típusú egységekből ötöt is termelhetnek egyszerre. Persze mindnek ki kell fizetni a költségét, de így is ötször olyan gyorsan állíthatunk ki egy sereget, mintha mindenkit külön képeznénk ki.

KOROS JÁTÉKMENET

Az Age-széria egyik fő jellegzetességét a különböző civilizációs korszakok közötti fejlődés, illetve az ebből fakadó stratégiai-taktikai lehetőségek adták. Nincs ez másként most sem: választott népünket öt koron át tápolhatjuk. A Felfedezés korában épül ki gazdaságunk alapja, és bár katonánk nem sok lesz, nagy a sürgés-forgás, míg kiépül az első kis kolóniánk. Megjegyzendő, hogy a fejlesztők túlléptek a „jó munkásember mindig szépen beballag a faluba leadni a munkája gyümölcsét" koncepción, a derék peonoknak nem kell a termőföld (vagy bánya, vagy az erdő...) és a város között ingázni, elég ha egész nap dolgoznak, és a raktárainkban automatikusan megjelenik a nyersanyag. A Kolonizálás korában kezdődhet meg az agresszív véleménycsere a konkurens telepesekkel, és berendelhetjük az első otthoni szállítmányokat is. Ha nem akarunk fejjel rohanni a falnak, ezt az időszakot a gazdaság további kiépítésére és a terjeszkedésre fordíthatjuk. A harmadik kor, az Erődítmények kora nevéhez híven a védekezésről szól, megpróbáljuk bevédeni hadállásainkat, indián szövetségeseinket, és persze a kor legjellemzőbb fegyverével, az ágyúval megpróbáljuk elfoglalni az ellenfél hasonló létesítményeit.

Vajon hány másodperc alatt leszünk képesek feldúlni egy ilyen idillt?

Mire elérkezik a negyedik kor, az Ipar kora, a pálya már alig-alig emlékeztet a kezdeti állapotra. Ahol nemrég burjánzó vadvilág, háborítatlan erdőségek várták a felfedezőket, most haditermelésre beállít erődítmények, előretolt helyőrségek, kiépített utak (sőt vasutak!) és félelmetes hadseregek figyelnek. A hadseregek puszta méretéből adódóan itt már muszáj használni a harci formációkat, ha át akarjuk látni a hadi helyzetet. A legerősebb gazdasággal rendelkező játékos előbb-utóbb elérni az ötödik kort, a Birodalom korát! Ehhez brutális mennyiségű nyersanyagot kell beáldoznia, de az eredmény megéri a fáradozást: elképesztően erős harci egységek építése válik lehetővé az utolsó korba lépett nép számára, és persze igen durva fejlesztési lehetőségeket is kapunk.

„A játékban szereplő nyolc nép mindegyike igen lényeges sajátosságokkal rendelkezik"

AHOVÁ LÉPEK, NÉPEK

Az Age sorozat mindig is különcnek számított az RTS-ek között azzal, hogy a szokásos háromnégy játszható oldal többszörösét szerepeltették; az Age of Kings például 13-at, a Mythology pedig a népeken belüli isten-választással gyakorlatilag kilencet. Az AoE 3-ban nyolc népet vezethetünk az Újvilág meghódítására; olyanokat, akik a valóságban is arrafelé ügyködtek a kolonizálás évszázadaiban, és olyanokat is, akiket csak a sztoriírói fantázia zavart át az óceánon. Az eddigi részeket sok kritika érte, hogy a minőség nemigen ér fel a mennyiség mellé, vagyis a sok irányítható nép alig-alig különbözik egymástól – a harmadik rész egyik fő célkitűzése ezen változtatni. Mielőtt rátérnék az

Másvélemény

Bár én sokkal kevesebbet játszottam az előzetes-verzióval, mint Hancu, annál többet szórakoztam a demóval. Ez alapján azt kell mondanom, hogy az Age 3 beváltotta minden hozzá fűzött reményemet. Akárki akármit mond, a játék gyönyörű (ráadásul a demóból a legdurvább effektek hiányoznak), és én a sokak által emlegetett misztikus lassulásokkal sem találkoztam. A rengeteg játékmenet-gyorsító megoldás is tetszett, így például az, hogy egyszerre öt egységet gyárthatunk, vagy éppen az, hogy nem kell nyersanyag-lerakókat építeni.
Az már most látszik, hogy a Home City főként multiban lesz fontos, ott viszont jó eséllyel minden ezen múlik majd – megengedem, a kampányt játszva tényleg nem különbözik jelentősen a Generals szuperfegyvereitől (bár az időzítéssel-tartalékolással rengeteg előnyre tehetünk szert).
Innentől kezdve minden a jó sztorin múlik, az első öt küldetés alapján viszont ezzel nem lesz gond. A vadnyugati hangulat még skirmish-küzdelmekben is átjött, kezdve a prérifarkasok által sakkban tartott peonoktól egészen az XP-t – avagy nyersanyagot – szállító vasutakig. Alig várom a végleges verziót!

Grath

A magassági előny miatt inkább a pirosakra tennénk nagy összegeket

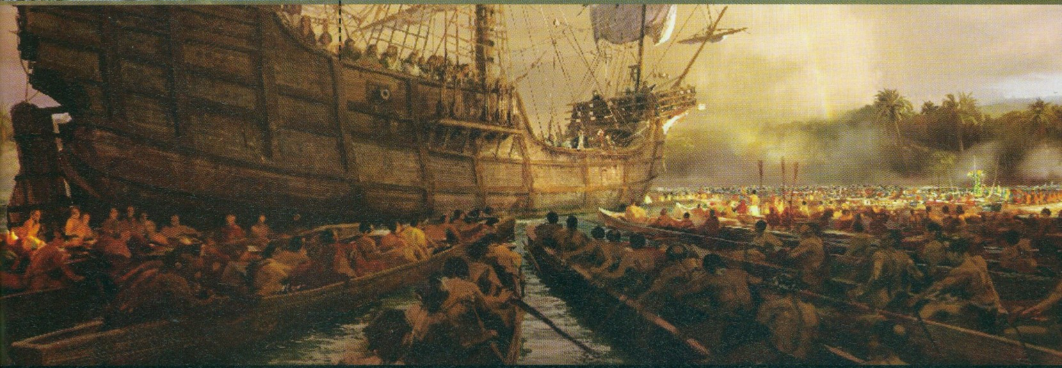
egyes népek specialitásainak ecsetelésére, mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy ez a játéknak az a része, ami jelenleg is tesztelés és finomítás alatt áll, tehát elképzelhető, hogy amit mi az előzetes verzióban tapasztaltunk, a véglegesig még változik egy kicsit.

A britek legfőbb fegyvere a gyors terjeszkedésben rejlik: a királynő hű alattvalói minden egyes populációlimit-növelő házikó építésével egy ingyen telepeshez is jutnak – talán nem kell külön ecsetelni, mekkora táp ez a játék korai szakaszában. A későbbiekben a hírhedt vöröskabátosok jelentik majd az angolok fő ütőerejét: ezek az elit muskétások többszörös túlerőt is képesek vidáman szitává lőni...

Első hallásra nem hangzik különösebben nagy bónusznak, hogy a francia telepesek is erős puskával vannak felszerelve; no támadó erőnek azért nem alkalmasak, ellenben óriási előny, hogy nem kell a kósza vadállatoktól és ellenséges indiánoktól külön katonákkal megvédeni őket, hiszen tudnak vigyázni magukra. A csigaevők másik specialitása az indiánokkal való jó viszony: olcsóbban épülnek a Trading Postjaik, és olcsóbb az indiánok toborzása is.

A spanyolok az anyaországgal ápolnak kiemelkedően jó kapcsolatot, ami abban jelentkezik, hogy gyakrabban kérhetnek utánpótlást a Home Cityből – mivel ezt arra használjuk, amire akarjuk, a spanyolok kiszámíthatatlan és nagyon rugalmas ellenfélnek ígérkeznek.

A portugálok kivételesen ismét csak a játék elején erősek, hiszen a Town Center mellé egy telepes-szekeret is kapnak, amiből egy második vá-



Ha jól figyelünk, talán még Hasfelmetsző Jacket is felfedezhetjük a tömegben

rosközpontot hozhatnak létre. Egy ügyesen megválasztott korai expanzióval hatalmas előnyre tehetünk szert a játék korai fázisában a portugálokat irányítva – olyannyira, hogy az Ensemble teszterei szerint ezt mindenképpen le kell gyengíteni a végleges verzióban.

A hollandok egy speciális épületet kapnak: a bankot. Ez leginkább a farmra hasonlít működésében, csak nem a kajakészleteinket gyarapítja folyamatosan, hanem az államkasszát.

A németek – pardon, poroszok – a valóságban nem voltak különösebb kolonizáló nagyhatalom, ám a játékban velük is meghódíthatjuk Amerikát (tréfás elképzelni, hogy ez esetben New Yorkot ma Neue Frankfurtnak, a Wall Streetet pedig Schlingen Strassénak hívnák). Az ő legnagyobb erősségük a lovasság lesz, illetve a portugálokéhoz hasonló, Town Centerré változtatható, építhető telepes szekér.

Az oroszok sem az a tipikus történelmileg hű kolonizáló nép (bár Alaszkában sokat kavartak); a játékbeli jellegzetességük viszont abszolút történelemhű, és az „annyian vannak, mint az oroszok" szólás mély népi bölcsességét tükrözi. Eszerint az oroszok nem ötösével, hanem nagyobb csapatokban képesek gyalogos katonákat és telepeseket kiképezni, tökéletes „zergelő" néppé előléptetve ezzel Ivánékat.

„Egyes pletykák szerint az Age of Empires 4 már a XX. században fog játszódni"

Végezetül a történelmi eseményekből leginkább kilógó nép, a törökök következnek (érdekes eljátszani azzal a gondolattal is, hogy mi lett volna, ha nem a mi nyakunkon ülnek anno 150 évig, hanem Amerikában próbálják terjeszteni az igét...). A félholdas zászló alatt a félelmetes janicsárok, valamint az időnként ingyen és automatikusan termelődő telepesek jelentik a fő ütőerőt, illetve gazdasági előnyt.

SZÉP VAGY, SZÉP VAGY, SZEBB A NAPNÁL?

Elértünk a legkényesebb ponthoz a játékkal kapcsolatban. Már az első kiadott előzetes képeknél érezhető volt, hogy ebből még balhé lesz – konkrétan azért, mert azok a bizonyos képek egészen valószínűtlenül jól néztek ki. Aztán kijött a játszható demó – és kitört a világháború. Szó mi szó, a demóban elérhető legmagasabb grafikai beállításokon sem néz ki úgy a játék, mint azokon a bizonyos képeken. (Ugyan maguk a fejlesztők is elmondták, hogy a végleges játék legmagasabb felbontású textúrái, és legfejlettebb shader effektjei nem fértek bele a demóba,

Mindenki megérkezett a falugyűlésre, már csak Kató néni hiányzik

ez a hőbörgőket láthatólag nem zavarta.) Kicsit kellemetlen helyzetben vagyok most, ugyanis ezerszázalékos biztonsággal a béta végigjátszása után sem tudom kijelenteni, hogy márpedig a játék tényleg úgy néz ki, mint az előzetes képek – a magyar forgalmazó titkos bunkerében ugyanis két gépen tudtam kipróbálni a játékot: a gyengébb nem bírta a maximum grafikát, az erősebben meg rejtélyes okoknál fogva folyton kifagyott a játék... Úgyhogy azt mondom, irány a DVD-melléklet, szemrevételezzétek a játszható demót, és képzeletben tegyetek rá a látványra még egy lapáttal – na, olyan lesz a végleges.

Ha a „de hát ez 4-5 éves grafikai színvonal!" (szó szerinti idézet egy konkurens játékfejlesztőtől...) jellegű kirohanásokat marhaságnak is minősítem, egy dologban mindenképpen egyet kell értenem a fanyalgókkal: a nagy dérrel-dúrral beharangozott fizikai modellezés a legnagyobb jóindulattal is csak a mókusvakítás szintjén mozog a játékban. Jó-jó, ha belövünk ágyúval egy század gyalogos közé, a szerencsétlenek tényleg szanaszét repülnek, és az épületek is úgy-ahogy realisztikusan omlanak össze, de óhatatlanul is felvetődik a „na és akkor mi van?" klasszikus kérdése. A játékmenet szempontjából a jelentősége semmi, a hangulathoz, a látványvilághoz vajmi keveset ad hozzá...

A zene és a hangok a sorozattól megszokott kellemes, de nem különösebben kiemelkedő minőséget képviselték a bétaverzióban, bár feltűnően kevésféle volt mindkettőből (a játszható demóban pedig érthető méretbeli okok miatt még kevesebb). Én megelőlegeztem a játéknak, hogy a véglegesben nem bukik el ezen a triviális hangulatromboló apróságon, de ettől függetlenül tény, hogy a bétában a spanyol katonák sűrűbben és idegesítőbben ismételgették, hogy „Que?", mint Manuel, a spanyol pincér a Waczak Szállóban...

VISSZASZÁMLÁLÁS INDUL!

Az AoE 3 demója alaposan felkorbácsolta a kedélyeket világszerte – mivel azonban mi a demónál jóval többet, a végleges játék egyharmadát próbálhattuk ki, bizton állíthatjuk: nincs mitől félni, az október legvégén érkező játék méltó lesz az elődeihez. A játékélmény egyszerre régi és új, a Home City rendszer zseniális, a grafika lélegzetelállító – csak a demó túl rövid, hogy a rajongók elüssék vele az időt a megjelenésig hátralevő hat (mire ti ezt olvassátok már csak négy) hétben...

Másvélemény

Az Age of Empires 3 demója nekem sajnos kisebb csalódást okozott. A káprázatos képi világ ellenére a játék hangulata valahogy nem szívott úgy magába, mint a sorozat eddigi darabjai. Forradalmat vártam, rengeteg új ötletet, ám e helyett „mindössze" a Home Cityt és az azzal járó kártyarendszert kaptam, ami az első néhány gép ellen vívott ütközetben nem adott túl sokat hozzá a klasszikus RTS elemekből építkező játékmenethez.

A demó mellé megérkezett bétaverzió azonban visszaadta a játékba vetett hitemet. A grafika nagyságrendekkel szebb képet mutatott, a küldetések változatosak voltak és a játék során egyre nagyobb szerep jutott a kártyáknak és a pakli összeállításának, így végül sikerült megbarátkoznom a játékkal. Az Age of Empires harmadik részének bétaverziója alapján biztos vagyok benne, hogy a sorozat legújabb darabja megismétli elődei sikereit, mint ahogy abban is, hogy néhány rajongó keserű szájízzel fogadja majd az év legjobban várt stratégiai játékát.

Sasa

Age of Empires 3

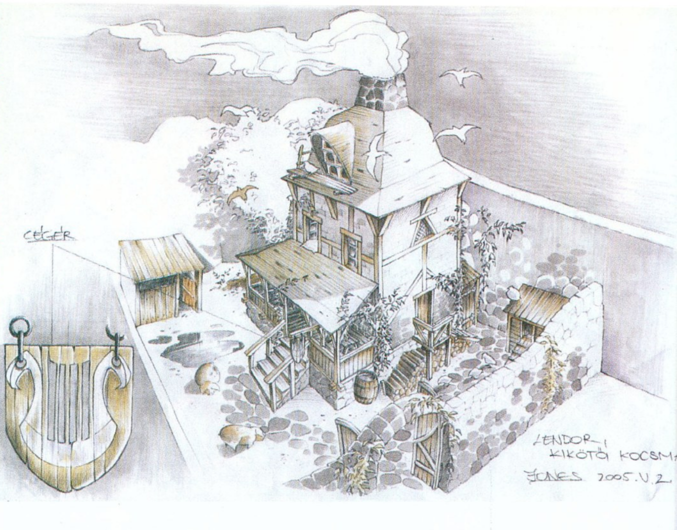
+ Gyönyörű, hangulatos és újításokkal teli. Mi más kéne még?

– Kiegyensúlyozottság, végleges gépigény, multiplayer-módok - csupa olyan téma, amiről még mindig keveset tudunk...

Összességében:

Talán végre elérkezik a Warcraft 3 trónfosztása

Készültségi állapot: 80%



Yvorl redves farkára!

WORD OF CHAOS

írta · Jatfield

fejlesztő > brainfactor **kiadó** > még nincs **web** > www.brainfactor.com

A nyíregyházi Brainfactor 2000-ben alakult, aránylag kis létszámmal. Azóta megszaporodtak egy csöppet, mostanra már három irodával (Nyíregyházán kívül van egy Budapesten és Miskolcon is) és több mint 40 fős gárda bevetésével dolgoznak első játékukon, a Káosz Szava című fantasy regényen alapuló Word of Chaoson.

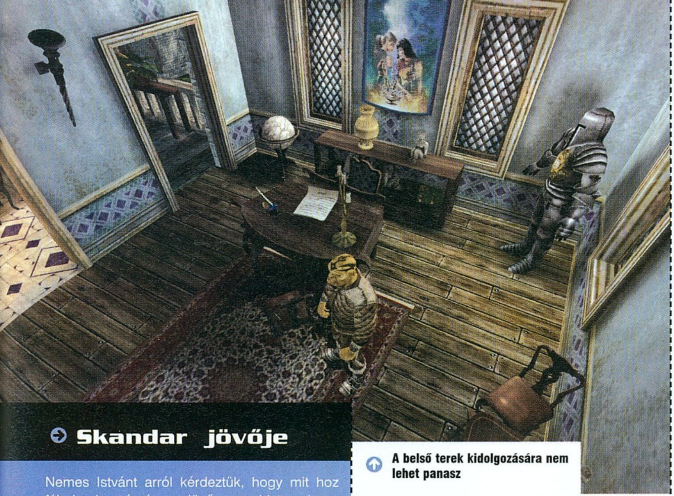
Kevés okunk van panaszkodni a magyar játékfejlesztőkre. Kis hazánk csapatai lelkesen ontják magukból PC-re jobbnál jobb játékaikat – melyek közül többel újságunk mellékleteként is találkozhattatok az elmúlt hónapokban. A műfajok változatossága azonban sajnos már nem követi a minőséget. Aki a hazai fejlesztőket szeretné támogatni, meglehetősen egysíkú kínálatból válogathat, a világháborús és – egyre kevésbé – űrstratégiák sokaságában pedig csak szökőévente bukkan fel egy-egy más stílusú játék (ráadásul ezek általában igen gyengék). Ennek az egyhangúságnak a megtörésére készül a nyíregyházi Brainfactor stúdió, akik immár – ha kisebb-nagyobb megszakításokkal is, de – három éve egy szerepjátékot pátyolgatnak nagy titokban, amely a szintén honfitárs fantasyszerző John Caldwell Káosz-ciklusának első kötetén alapul. Augusztus végén alkalmunk nyílt személyesen is ellenőrizni, hogy a szabályt erősítő kivétellel lesz-e dolgunk, vagy olyan játékkal, mely meghozhatja a sokak által várt áttörést és sikerével nagyobb bátorságra biztathatja a többi magyar fejlesztőt is a műfajválasztásban.

„MIT CSINÁLTAM NYÁRON?"

A Guru messzire nyúló kezeként és szabolcsi tudósítójaként nekem jutott a megtisztelő feladat, hogy meglátogassam a Brainfactor főhadiszállását. Mivel ez volt az első alkalom, hogy riporteri szerepben tündökölhettem, a lokálpatrióta lelkesedésbe kisebb gyomorgörcs is vegyült, amikor az „ők is csak emberek" mantrát ismételgetve beléptem az iroda ajtaján. Szerencsére a rövid ismerkedést és az idegenvezetést követően (melynek során lapos képernyők és a rájuk vetített, hétköznapi ember számára ismeretlen funkciójú programok, továbbá az előttük ülő fáradt, de lelkesedéstől egyáltalán nem mentes fiatalok suhantak el szemeim előtt), többé-kevésbé megnyugodva ültem le, és adtam át magam a kétszemélyes stand up comedyvel ötvözött rögtönzött bemutatónak. Sajnos a játékot magát kipróbálni nem volt alkalmam, de amit a srácok mutattak, meggyőzött arról, hogy valami nagy dolog készül Magyarország keleti csücskében!

Nincsenek statisztikáim arról, hogy hányan ismeritek közületek John Caldwell alias Jeffrey Stone alias És-Még-Sokan-Mások alias Nemes István munkásságát, nekem csak homályos kölyökkori emlékeim voltak vele kapcsolatban beszélő kardokról és karmazsin színű denevérekről, így műveltségem és felkészültségem növelé-

Skandar "Iszákos" Graun gyakori látogatója lesz a hasonló műintézményeknek Worlukszerte



Skandar jövője

Nemes Istvánt arról kérdeztük, hogy mit hoz félorkunk számára a jövő – az biztos, hogy Skandar Graun nem fog pihenni:

"Jelenleg mindent a WoC elkészültének rendelek alá; most ez a legfontosabb. Az általam jegyzett Cherubion Könyvkiadó az elmúlt négy hónapban semmit sem adott ki... annyira a játékfejlesztésre koncentrálok. Már most több regénnyi dialógust írtam a WoC-hoz, s még ugyanennyi áll előttem. Az idő közben nagyon eltelt, s nemrég rá kellett döbbennem, hogy az eredetileg eltervezett regény – A Káosz Fellegvára – megírására idén már nem lesz időm. Éppen ezért egy régebbi tervemet valósítom meg: belekezdek Skandar Graun ifjúkorának megírásába. Vagyis A Káosz Szava előtti időszakot írom meg, három lépésben. Elsőként azt a korszakot, amit a félvér ork kölyök a mentorával, az Yvorl-pap Netarral tölt. Ezt követi majd jövőre Skandar Graun serdülőkora, amit egy ork faluban tölt, majd pedig a trilógia harmadik része, a matrózévek Sigurd kalózhajóján.
Adós vagyok még az olvasóimnak a Káosz Dréniában című regényem brutális verziójával, amit már vagy négy éve ígérgetek... jövőre arra is sort kerítek. Továbbá: a WoC küldetéseinek írása közben annyi ötlet és jópofa dialógus gyűlt össze, amit bűn lenne nem kihasználni... Tehát: erősen várható, hogy jövőre SG-regény születik a Rontás Erdejében játszódó manó-tündérke háborúról és a kirovangi élőhalott mészárlásról. És persze, ezt követően illő lenne megírnom a Káosz Fellegvárát is...
Hadd ne menjek bele a történetek ismertetésébe, mert ha komolyan elkezdem, ki fogunk folyni az újság kereteiből..."

A belső terek kidolgozására nem lehet panasz

se érdekében még a látogatás előtt elolvastam a játék alapjául szolgáló könyvet, majd azzal a lendülettel a vele egy kötetben megjelent folytatást is. A konklúzió egyszerű, de levonom én is, ezzel le is zárva a mélyebb elemzés elől az utat. A könyvek nagyon jók, játék-alapanyagnak pedig egyenesen tökéletesek. Egy félig ember, félig ork, félig harcos, félig pap, Skandar Graun nevű antihős történetét mesélik el, a játék alapjául szolgáló mű pedig egész konkrétan a főszereplő eredetéről, bosszúra tett fogadalmáról és annak kivitelezéséről szól. Ennél többet – bár érdemes! –, nem muszáj tudni ahhoz, hogy az adaptációt követhessük, ugyanis ahhoz, hogy a mű játék formában is élvezhető legyen, meglehetős szabadságra volt szükségük a fejlesztőknek. Az alapszituáció és a végkifejlet tehát javarészt ugyanaz, mint a könyvben, de az útvonal, amelyet a kettő között bejárunk, a játékoson és persze a Brainfactoron múlik. Aggodalomra azonban azoknak sincs oka, akiket a könyv iránti rajongásuk vonz a játék felé. Az új helyszínek, a több száz szörny és NPC és a szerteágazó, több kötetnyi regény megtöltésére is elegendő dialógus mind-mind magán hordja a szerző jóváhagyó pecsétjét – sőt, nagy részük maga Nemes István és társszerzői keze munkáját dicséri, garantálva ezzel a papír-Graunhoz méltó színvonalat és stílust.

Talán nem volt jó ötlet Fifikét, a palotapincsit is bevonni a szado-mazo klubba, aztán ottfelejteni a ládában

SKANDAR GRAUN KALANDJAI

A Brainfactornál jól tudják, hogy a szerepjátékoknak két lábon kell megállniuk, és ennek megfelelően hasonló hangsúlyt fektetnek a kalandozásra és a harcra. Kitartó faggatózással sikerült arányszámot is kicsikarni a srácokból, körülbelül 60-40 százalékban oszlik el a játékidő a békésebb kószálás javára, de unatkozni természetesen egy percig sem fogunk. A szórakozásunkról – ha éppen nem szörnyeket hányunk buzogánytüskére – a fent említett részletes párbeszédek és a szereplők által ránk bízott küldetések fognak gondoskodni, melyeket többféleképpen is teljesíthetünk, és döntéseink kihatással lesznek a későbbi történésekre is, sőt akár a végkifejletre is. Példának erre egy közmunkát végző hölgy történetét vázolták fel nekem, aki egzotikus szolgálataival Rentzal városának számos úriemberének jár kedvében. Egy nem részletezett eseménysor végén a lány a mi kíméletünkre lesz kénytelen bízni testi épségét, ugyanis a főszereplőnket bízzák meg a nyilvános botozással. Választhatjuk a pacifistább, ám Skandar Graun személyiségének kevésbé megfelelő megoldást (vagyis megkíméljük a hölgy selymes bőrét), de ki is róhatjuk a büntetést keményen, melynek következményeként a lányka ügyfeleinek haragja előbb-utóbb utolér – és ezért nem feltétlenül kárpótol a botozást bemutató, amúgy látványos videó.

A harc terén a ma már – sajnos – kissé meglepőnek számító, ám mindenképp üdvözlendő megoldást választottak Brainfactorék: körökre osztott küzdelmek lesznek a játékban (ezzel azonnal belopták magukat a szívünkbe)! A Word of Chaosban az akciópontok mellett egy fázisrendszer is erősíti a harcok taktikai oldalát, melyet kihasználva befolyással lehetünk arra, hogy ki mikor és milyen gyakran következhet sorra. Még csak a harcrendszer vázát láthattam, feleészt kidolgozva és tartalommal (gondolok itt az ígért 120 varázslatra, a könyvekből ismerős fegyve-

Kirovang városa alaposan megbánja, hogy beengedtek minket!

rekre és a többi csapattársra) sem volt még feltöltve – de számomra már most meggyőzőnek bizonyult.

KELL EGY CSAPAT!

Főszereplőnk a könyvekben csak két lábon járó pestisként emlegeti magát, melynek a kalandozótársakra tett hatásait a játékban is megtapasztalhatjuk (és persze elő is idézhetjük). Egyszerre kettő, a könyvből ismert szereplő vetheti vállát Skandaréhoz, és a háromfős csapat minden tagja fölött teljes hatalommal bír a játékos. A nekem bemutatott verzióban még csak a tolvaj Marlenát lehetett szemügyre venni – ennek lehetőséget alaposan ki is merítettek vendéglátóim –, de a könyv ismerői minden bizonnyal örömmel fogadják a hírt, hogy szinte minden papírra rótt karakter felbukkan majd a játékban, ha máshogy nem, de NPC-szerepben mindenképp. Az imént említett elf kisasszonyon és persze a főhősön túl öt további szereplő lesz játszható, köztük olyan rajongócsalogatókkal, mint Siliana, Felius vagy Arachar (vagyis egy bögyös lovaghölgy, egy öreg és enyhén alkoholista pap, és a könyvben hamar elhulló törpe harcos).

Ahhoz azonban, hogy a játékbeli szabadság és az eredetihez való hűség egyszerre érvényesüljön, kompromisszumokra kényszerültek a fejlesztők. Amikor a kezünk alá kerül egy-egy illető, az eredeti történetnek megfelelő állapotban találjuk, de innentől teljhatalmunk van felettük: akinek az tetszik, druidát faraghat a papból, netán kiveheti „Skandi" kezéből a láncos buzogányt és kétkezes pallost tehet a helyére, de megteheti azt is, hogy a csirkebélszagú hőst lopakodásra és orvgyilkolásra specializálja. Talán az egyetlen megkötés, hogy a főhős a játék során végig hű marad a Káosz istenéhez (ami ugye a későbbi könyveket ismerve meglepő is lehet...), de ez tulajdonképpen érthető is, tekintve eme tény történetnben játszott kulcsszerepét. Az viszont telitalálat lehet, hogy a fejlesztők utalásai alapján elég nagy bizonyossággal kijelenthetem, hogy áldozhatunk majd Yvorl oltárán! Bővebb információ, hogy ez milyen jutalmakkal vagy következményekkel jár, vagy hogy kikből válogathatjuk a máglyára valót, sajnos még nincs....

TARTALOMHOZ A FORMA

Arra a kérdésemre, hogy néztek-e ki célcsoportot, és hogy mennyire célozzák a magyar játékosokat, nagyjából egy keserű fejcsóválást kaptam válaszul, és a Káosz világának nemzetközisége után érdeklődve is hasonló reakciót váltottam ki. A közismert magyar szoftverpiaci helyzet, és a játék világának külföldi ismertsége fényében tehát logikusnak tűnt, hogy a siker kulcsának tekinthető átlagjátékosokat leginkább a külsőségekkel és nem a Káosz-univerzummal lehet pénztárcán ragadni – és jelentem, ha ezen múlik, a Word of Chaos nem fog bukni! Két pályát láttam a játékból, Rentzal békés kikötővárosát és egy katakombát a harc demonstrálására, és ha kissé sivárnak is tűnt a korai verzió, az jól látszott, hogy a magyar srácoknak nincs mit szégyellni a konkurencia előtt (feltéve persze, ha nem a következő generációs konzolok csúcsgrafikájával állítjuk szembe). Erről ti is meggyőződhettetek DVD-mellékletünkön található videónak hála, de a látvány azóta is sokat fejlődött, hogy ez a mozi elkészült. A különféle mappingek és shaderek mellett, melyek az átvezető filmecskékben hatványozott szerephez jutnak, az animációkra is nagy gondot fordítottak a Brainfactornál, és köszönhetően a meglehetősen drága házi motion capture stúdiónak, ez meg is látszik a szereplők mozdulatain (a videó óta ez például kimondottan sokat fejlődött). Az általam látott, Marlena mozdulatait kölcsönző táncoslány névjegye például minden bizonnyal népszerű lenne a szerepjátékos legénybúcsúszervezők körében, már ha lennének ilyen rendezvények.

Ha eddig sikerült is megtartanom a pókerarcomat, a zenék bemutatásánál határozottan leolvadni éreztem. Elég szubjektív terület, de már az előbb említett előzetes alatt megszólaló dallam is megtetszett, és amikor a Skandar Graun-rajongók fanyalgására hivatkozva vendéglátóim bemutattak néhány rövid részletet a játék zenéjéből, fülig szaladt a szám. Az ambient stílussal kevert zúzós gitárfutamok elemzésébe már csak a hozzáértés híján sem mernék belekezdeni, de abban teljesen biztos vagyok, hogy a vérforralás és hangulatteremtés audio-része kielégítő lesz mindenki számára.

„A KLASSZIKUS, KÖRÖKRE OSZTOTT HARCRENDSZER, ÉS A TELJESEN SZABAD FEJLŐDÉS REMÉLHETŐLEG EGY KLASSZIKUST EREDMÉNYEZ!"

ÜRÖM ÉS REMÉNY

Közel negyven ember dolgozik éjt nappallá téve azon, hogy a Káosz szavát elhozzák nekünk számítógépes szerepjáték formájában is, és ahogy az remélhetőleg érezhető a cikkből, a sikerre minden esélye megvan a játéknak. Van azonban néhány „ha" is a dologban... Bár a srácok optimisták, és számításaik szerint akár fél éven belül a polcokon láthatjuk a játékot, kiadót még nem sikerült találni, pedig azon bizony sok múlhat. Ilyen például a regionális verziók sorsa is, amely egyelőre még eldöntetlen. A Brainfactor szándékai szerint legalább feliratok szintjén magyarul is elérhető lesz játékuk, de igazából a rajongókhoz hasonlóan a teljes szinkron lenne a szívük vágya. A készültségi fokra vonatkozó kérdéseimre adott válasz pedig kísértetiesen hasonlított egy bizonyos George Broussard nevezetű úriember nyilatkozataira, miszerint a játék kis híján készen áll, már csak össze kell illeszteni a darabokat. Remélhetőleg nem csak a személyes varázs hatása mondatja velem, hogy nyíregyházi fiúk-lányok szava hihetőbb, mint Whenitsdone George-é, de ettől függetlenül tény, hogy baljósabb, mint egy Yvorlhoz rebegett ima hangjai a hátam mögül... Félreértés ne essék, a pozitívum több, mint a rossz ómen, és az imént említettek is csak azért aggasztóak, mert van miért aggódni. Ha a Word of Chaos beváltja a hozzá fűzhető reményeket, a magyar játékipar újabb csillaga ragyoghat ránk jövőre, és a szerepjáték doboza méltó helyet kaphat polcainkon – mondjuk az ősi, de kiváló C64-es Newcomeré mellett.

INTERJÚ NEMES ISTVÁNNAL

Mivel Skandar Graun-ügyben nemigen találhattunk volna illetékesebbet, mint a figura megteremtőjét, John Caldwellt, azaz Nemes Istvánt, őt kerestük meg, hogy meséljen nekünk magáról, a játékról, no meg a Megveszem ezt a nőt-könyvsorozatról...

PC Guru Szoktál játszani számítógépen? Ha igen, melyek a kedvenceid, milyen stílusokat szeretsz?

Nemes István Éltes koromnál fogva (44) – és mert nincs időm a sok ezernyi új játék kipróbálására – leragadtam az őskövületeknél. Általában a stratégiai játékokat kedvelem, s néha-néha Red Alertezek vagy a Warcraft 2-t gyűröm. Ennél sokkal gyakrabban nyúzok egy igazi klasszikus menekülős-lődözős-kincsevős régiséget: már vagy tizenöt éve megszállottan Diggerezek. Nem gondolnám, hogy túl sokan lennének Magyarországon, akik ebben a játékban az én 480 ezer pontos rekordom fölött teljesítenek.

PC Guru Mennyire vagy benne a fejlesztésben? Csak a világ származik tőled, vagy a könyvben nem szereplő események, párbeszédek, feladatok megalkotásában is részt veszel?

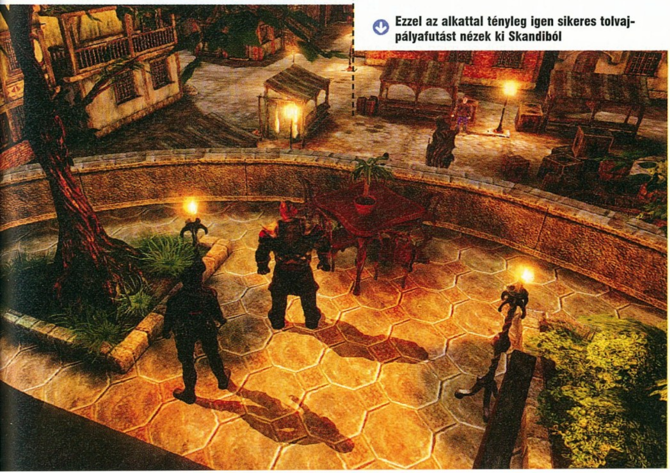
Nemes István Eleinte egyáltalán nem akartam benne lenni a fejlesztésben; azt vártam volna, hogy az ölembe hulljon a kész játék, és jókat gyötrődhessek a számomra is újdonság erejével ható küldetéseken... Aztán ahogy telt az idő, egyre inkább belefolytam. Először csak egy kósza mellékküldetést akartam írni... most pedig ott tartok, hogy két teljes szintet (a Rontás Erdeje plusz Kirovang – közel 50 küldetés) én írok, s persze – a stílus egységessége miatt – írótársaim (Benjamin Rascal, Douglas Rowland, Gabriel Sandstone) dialógusaira is ránézegetek. Ha esetleg egy-egy beszólás nem elég skandargraunos, segítek azzá tenni.

PC Guru Úgy vettük észre, hogy sok sikeres fantasy író vált át a játékfejlesztésre. Nyulászi Zsolt, Gáspár András és most te is erre adtad a fejedet. Mi lehet ennek az „áttérésnek" az oka?

Nemes István Íróilag rengeteg tervem és elképzelésem van, állandó időhiányban szenvedek... Vagyis: normál esetben soha az életben eszembe nem jutott volna, hogy a kevéske szabadidőmet játékfejlesztésre fordítsam. Viszont most az én egyik kedvenc regényem fejlesztéséről van szó, és égek a vágytól, hogy láthassam mozogni saját karaktereimet, hallhassam beszélni őket. Naná, hogy bármit félreteszek ennek érdekében, s jelenleg a Word of Chaos élvezi nálam a legnagyobb prioritást!

PC Guru Igaz, hogy te voltál a magyar hölgyek fő támasza, és anno te írtad a romantikus regények jó részét, hogy legyen pénzed kiadni a Káosz szavát?

Nemes István A hír igaz. Részben legalábbis. Annyi nem stimmel, hogy a Káosz szava már 1989-ben megjelent, én pedig csak 1994 és 98 között adtam el a lelkem a nőstényördögnek. Ezen időszakban valóban írtam vagy 50-60 regényt – a Megveszem ezt a nőt sorozatból 25 részt, a Borostyán sorozatból 14 részt, továbbá ilyesmiket, mint Kisasszony, Rabszolgalány, Scarlett a rózsaszín kastélyban, meg egyebek... Mivel skandargraunos egyéniségemben elég csekély romantika és még csekélyebb szentimentalizmus lakozik, még ezekben a művekben is inkább a drámára és a fordulatokra helyeztem a hangsúlyt, mint a nyálas érzelmekre. Valami csoda folytán mégis sikeresek lettek ezek a műveim, meghozták gyümölcsüket: én sokat fejlődtem íróilag, a kiadóm pedig talpon tudott maradni.



Ezzel az alkattal tényleg igen sikeres tolvajpályafutást nézek ki Skandiból

Word of Chaos

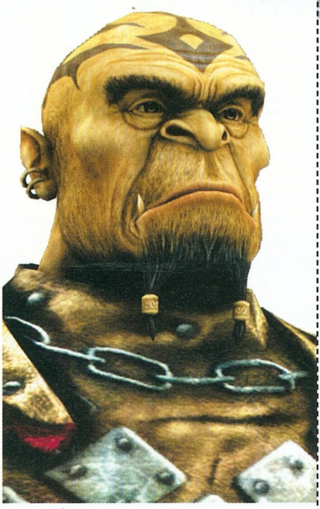
\+ A várakozásunkat felülmúlóan jól néz ki, ráadásul a körökre osztott harcrendszere is jól hangzik

– A tavaszi megjelenésre azért nem vennénk mérget...

Összességében:
Már csak azért is jó volt látni, mert olyan magyar fejlesztők készítik, akik nem ragaszkodtak népünk "tankos" hagyományaihoz

Készültségi állapot: 70%

INTERJÚ HORVÁTH GÁBOR DESIGNERREL



PC Guru Kérlek, mutatkozz be az olvasóknak, és meséld el, hogy mi pontosan a feladatod a fejlesztésben.

Horváth Gábor Sziasztok! A nevem Horváth Gábor, és én vezetem a designer csapatot a Brainfactor főhadiszállásán. Feladatomat tekintve én felelek a játékmenettel kapcsolatos dolgokért, mint amilyen a harc-, a mágia-, és a fejlődésrendszer, vagy éppen a kezelőfelület kialakítása, és persze egy picit a játék történetéért is.

PC Guru Úgy tudjuk, a fejlesztés nem ment egyszerűen, és egy alkalommal le is álltatok. Mi történt pontosan ekkor?

Horváth Gábor 2003-ban, akkori kiadónk a Data Becker úgy döntött, változtat kiadói stratégiáján, és átalakítja, illetve nagyrészt fel is számolja teljes árú játékok kiadására szakosodott részlegét. Sajnos ennek az átszerveződésnek köszönhetően a mi cégünkkel is felbontották a szerződésüket. Ezzel igen nehéz helyzetbe hozták a Brainfactort, kénytelenek voltunk ideiglenesen leállítani a Word of Chaos fejlesztését, és a puszta fennmaradásunkért kellett küzdenünk. Körülbelül egy év kitartó harc után aztán újra sikerült finanszírozást szerezni a projekthez, és folytathattuk, amit elkezdtünk.

PC Guru Ti kerestétek meg Nemes Istvánt, hogy a könyvéből készítsetek játékot, vagy az ő ötlete volt?

Horváth Gábor Mi kerestük meg őt. Sokan nagy rajongói vagyunk a Káosz sorozatnak és úgy éreztük, nagyszerű dolog lenne játékformába önteni kedvencünket. István nyitott volt az ötletre, és rengeteg támogatást kaptunk tőle.

PC Guru Honnan jött, hogy RPG-t fejlesztetek, és nem RTS-t, mint a magyar fejlesztők 97%-a?

Horváth Gábor Bár keríthetnénk alá nagy, pátoszszal teli történetet, de az ok prózai: egyszerűen csak jobban szeretjük ezt a műfajt. Sokunk szerepjátékozik papíron is, és persze a régi számítógépes klasszikusokon nevelkedtünk. Nem volt kétséges hát, hogy valami ilyesmit szeretnénk készíteni.

PC Guru Azt tudjuk, hogy szabadon irányíthatjuk Skandar Graun fejlődését, de ez mégis mit jelent? Nevelhetünk belőle akár mágust vagy tolvajt is?

Horváth Gábor Pontosan így van. A jártasság-alapú fejlődésrendszer és a 36 jártasság nagy szabadságot biztosít a játékosnak karaktere fejlesztésében, s persze akadnak még specialitások is, hogy tovább finomodhasson a bennünk kialakult koncepció. Alkimista, mágus, harcos, tolvaj, vagy ezek keveréke, ez teljesen a játékosra van bízva.

PC Guru Miért néz ki Skandar Graun teljesen másképp, mint a regények vagy a szerepjátékszabálykönyv borítóján?

Horváth Gábor Nos igen, Skandar Graun új fizimiskája heves viták forrása a magyar fórumokon. Mi magunk is szerettük és mind a mai napig szeretjük a Szendrei mester festményein újra és újra felbukkanó jó öreg Skandart, de a világot (és a kiadókat) járva mindannyiszor szembesültünk azzal a ténnyel, hogy kedvenc félork harcos-papunk abban a formájában nem emészthető az európai és tengerentúli közönség számára. Voltak, akik unalmasnak találták, mások túl vadnak, sőt akadt, aki nem átallta a reklámokból megismert Mr. Properher hasonlítani. Mostanra alakult ki azon végleges formája, amiben a legtöbben megtalálják a nekik tetsző motívumokat. (Itt széljelezném, hogy az új Skandar Graun is Szendrei Tibor munkája!).

PC Guru Lehetőség van jelentősen eltérni a könyv bizonyos eseményeitől? Például Arachar életben maradhat-e, vagy megölhetjük-e Karaidust? A Sheenka nevű démonnő gyűrűjét megkaphatjuk? Lehetőség van a játék végén a könyvben olvasottaktól eltérően cselekedni?

Horváth Gábor Igen, van rá lehetőség, hiszen olykor mi magunk is jócskán eltértünk a könyv történetétől, hogy minél több lehetőséget biztosítsunk a játékosoknak. A rengeteg új szituáció mellett azonban bőven akad majd ismerős jelenet, ahol a játékos kedve és vérmérséklete szerint alakíthatja a történéseket. Sheenka és a gyűrű, ahogy a regényben, itt is nagy szerephez jut, de hogy mikor jelenik meg, vagy mikor nem, az nem a mi irányításunkon, hanem a hölgy szeszélyein múlik. Alternatív befejezésre is lesz lehetőség.

PC Guru Sigurd hajóját a játékban is elrabolhatjuk? Ha igen, merre hajózhatunk vele?

Horváth Gábor Bizony, megszerezhetjük a csempészkapitány hajóját, épp ez a remek jármű segít egy vadonatúj, a könyv olvasói számára is ismeretlen, izgalmas helyszínre és később Lendor szigetére. Erről azonban bővebbet majd a játékban...

PC Guru Azok számára, akik nem ismerik a regényeket, lesz valamiféle bemutató a világról, az istenekről, a karakterekről a játék elején?

Horváth Gábor Úgy igyekeztünk felépíteni a történetet, hogy azok is otthonosan érezzék magukat Worluk földjén, akik még soha nem találkoztak ezzel a világgal. Akárcsak egy könyvben, a játékos a főhőssel együtt egyre többet tud meg az őt körülvevő világról, az azt mozgató hatalmakról, intrikákról. A játékban van ezenfelül egy lexikon, ahol olvasni lehet mindenről és mindenkiről, ami és aki jelentőséggel bír Worluk történetében.

PC Guru Hogyan ajánlanád a játékot egy olyan játékosnak, aki nem ismeri a könyveket?

Horváth Gábor Melegen! Bolondozást félretéve: igazából nem ajánlanám máshogy, mint annak, aki ismeri a könyvet. Ha bárki szeretne néhány órára kikapcsolódni, nevetni, izgulni és egy jót pofozkodni, bátran vágjon neki a kalandnak!

PC Guru Köszönjük az interjút, és sok sikert!

Horváth Gábor Mi pedig köszönjük a lehetőséget. Sziasztok!

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

7 Sins HUN 7 990
Acélszív HUN....................1 990
Act of War dvd 3 990
Afrika Korps vs DR HUN .1 990
Age of Empires Gold 1 990
Aiken's Artifact....................990
American Conquest.........1 290
American C. Fight Back ..1 290
Amiga Classics 1, 2 /db...1 990
Anno 1503........................3 990
Anno Domini 1193 990
Aquanox 2 990
Arcanum 990
Armies of Exigo HUN.......3 990
Atlantis Evolution HUN ...6 990
Autocracy pakk 990
SimCity 3000, Call to Power 2, Settlers 3, Settlers 3: Amazon
Átok - Izisz szeme HUN ...1 990
Bard's Tale dvd 7 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield 1942 csom. ...11 990
Battlefield 2 dvd 11 990
Beyond Divinity...............3 990
Beyond Good & Evil 1 990
Bionicle............................3 990
Black & White 2* 11 990
B & W 2 Collector's Ed.*14 990
Blitzkrieg..........................1 290
Blitzkrieg: Barbarossa.....2 990
Blitzkrieg: Green Devils ..2 990
Blitzkrieg 2 dvd*..............9 990
Breed................................1 290
Boiling Point dvd HUN* ...9 990
Brothers in Arms dvd 9 990
Brothers in Arms 2 dvd* ...JÖN
C&C Generals Deluxe......3 990
Call of Duty "év játéka" ...3 990
Call of D. United Off.........6 990
Capitalism 2 HUN...............990
Chrome HUN 1 990
Chrome SpecForce..........7 990
Chronicles of Riddick......3 990
Claw 990
Close Combat: First to F. 1 990
Colin McRae Rally 04.......2 490
Conflict Desert Storm 2......990
Cossacks Back To War ...1 290
Cossacks 2.......................7 990
Crusader Kings 1 990
CSI 1+2............................3 990
D-Day HUN.......................1 990
Delta Force Xtreme 6 990
Demon Stone dvd 3 990
Devastation 990
Diablo..................................990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Disney játékok ....Hívj
Divine Divinity 1 290
Doom 3.............................6 990
Doom 3 Resurrect. of E ...7 990
Dragonshard dvd*............7 990
Drakula 2 HUN 990
Driver 1 990
Driver 3 dvd......................3 990
Dungeon Lords 6 990
Dungeon Siege.................2 490
Dungeon Siege 2..............9 990
Egypt 3 HUN 3 990
Empire Earth HUN............1 990
Empire Earth kieg. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN.........9 990
Enter The Matrix dvd 3 990
Etherlords HUN 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ....1 990
Evil Genius 3 990
Far Cry dvd.......................3 990
F.E.A.R. (október)*............JÖN
FIFA 2004.........................3 990
FIFA 2005.........................7 490
FIFA 06 dvd HUN............12 990
FIFA Manager 06*...........11 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
FS 2004 Kiegészítők...........Hívj
Ford Racing 2...................1 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer........................2 490
Fritz 8 Sakkszim. HUN 9 990
Full Spectrum Warrior 3 990
Gorky Zero HUN...............1 990
Gorky Zero Aurora HUN ..1 990
Gothic 2 ....3 990
Gothic 2 Night of Raven ..3 990
Grand Theft Auto 990
Grand Theft Auto 2 990
GTA Vice City*................Akció
GTA San Andreas dvd...11 990
Great Escape......................990
Ground Control 2 HUN 1 990
GTR (FIA GT R.) HUN.......9 990
Guild Wars /online 7 990
Gyűrűk U: Király v.tér......3 990
Gy.U.: Harc Középf. dvd..7 490
Haegemonia HUN............1 990
Haegemonia Solon HUN..1 990
Half-Life játékok* ....Hívj

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

11 990,- FIFA Manager 06
12 990,- FIFA 06
11 990,- NBA 06
11 990,- NHL 06

11 990,- Black & White 2
JÖN F.E.A.R
9 990,- Fritz 8
7 490,- Rome: Barbarian Inv.
7 490,- Sims 2 Éjszakák

3 990,- Driver 3
3 990,- Act of War
3 990,- Star Wars KOTOR
3 990,- Call of Duty GotY
3 990,- Nexus
2 490,- TOCA Race Driver 2

1 990,- Myst 4
1 990,- Pacific Fighters
1 990,- Africa Korps vs. D.R.
1 990,- D-Day
1 990,- Ground Control 2
1 990,- Homeworld 2

Harci Szekerek HUN 1 990
Hard Truck HUN 990
Harry Potter 1 Bölcsek k. 3 990
HP 2 Titkok kamrája.........3 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
Hearts of Iron 2 ....9 990
Heaven and Hell...............1 290
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of Might&Magic 2...990
Heroes 4 Complete HUN .5 990
Hidden & Dangerous 2 ....1 990
H & D 2 Sabre Squadron .1 990
Homeworld 2 HUN 1 990
IGI 2 ....2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
Imperial Glory dvd 9 990
Imperium Galactica 2 HUN.990
Industry Giant 2 HUN.........990
Inkvizíció HUN 990
Italian Job 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN 5 990
Juiced 7 990
Jurassic Park Op. Gen 2 990
Kelták királya HUN...........1 990
King of the Road 990
Knights&Merch. 2 HUN ...1 990
Kohan 2 Kings of War 990
Larry Magna Cum Laude.3 990
Lego játékok 17féle /db ...1 990
Légimentők HUN.................990
Légió HUN 990
Lock On 2 490
Lords of the Realm 3 ....3 990
Madagascar 9 990
Mahjongg Master 5 ....1 990
Mahjongg Variety Pack ...1 990
Majestic Chess.................5 990
Medal of Honor.................3 990

Medal of H csomag........11 990
Medal of H Pacific A dvd .7 490
Medieval Lords HUN........7 990
Men of Valor 3 990
Midtown Madness 2.........2 490
Might and Magic 7..............990
Might and Magic 9............1 990
Monopoly Tycoon 1 990
Moto GP 3 ....9 990
Morrowind GOTY cs. 2 990
Mortyr 2 HUN 5 990
Myst 4 Rev. dvd,HUN.......1 990
Myst URU Ages beyond ..1 990
NBA 06* 11 990
Need for Speed Undergr .3 990
NFS Underground 2.........7 490
Neverwinter Nights Dlx ...5 990
Nexus HUN 3 990
NHL 06 dvd 11 990
No Man's Land 1 290
Oil Tycoon 2 HUN 5 990
Op Flashpoint pakk 2 990
Pacific Fighters HUN 1 990
Painkiller..........................2 490
Painkiller:Battle out of H .3 990
Painkiller csomag 4 990
Panzers HUN 4 990
Panzers 2 dvd HUN..........7 990
Pirates! (Sid Meier) 3 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN....................1 990
Pop Life HUN...................4 990
Port Royale 2 HUN...........5 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of Persia Sands....2 490
Prince of P. Warrior W.....6 990
RS3 Raven Shield Gold ...2 490
Rally Trophy HUN 990
Return To Castle Wolf. E.3 990

Richard Burns Rally 3 990
Rob Hood Defender HUN 1 990
Rollercoaster T3 Soaked.5 990
Rollercoaster T.3 pakk 6 990
Rome: Total War 6 990
Rome TW: Barbarian Inv*7 490
Roncsderby HUN 1 990
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rune...................................990
Sacred Plus (bővített S.) .3 990
Sacred Underworld..........3 990
Sárkány Trónja HUN 1 990
Scrapland HUN................5 990
Settlers 5..........................9 990
Settlers 5 Kiegészítő........4 990
Shadow Ops: Red M dvd.3 990
Sherlock Holmes ezüst f. 3 990
Silent Hunter 2 ....1 990
Silent Hunter 3 dvd 9 990
Silent Storm.....................1 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ....3 990
Sims Deluxe 7 490
Sims kiegészítők /db 4 990
Sims 2 dvd HUN.............12 990
Sims 2: Egyetem HUN 7 490
Sims 2: Éjszakák HUN 7 490
Singles HUN 4 990
Singles 2 HUN 7 990
Soldiers of Fortune 2 G ...3 990
Soldiers: Heroes... dvd....2 490
Soul Reaver 2....................990
Space Colony 690
Spellforce 2 990
Splinter Cell.....................1 990
SC Pandora Tomorr HUN 3 990
SC Chaos Theory dvd 6 990
Starcraft és Brood War....1 990

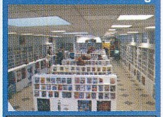
Star Wars Racer 3 990
Galaxies cs. dvd/online .7 990
Jedi Knight Gold..............3 990
JK 2 Jedi Outcast.............3 990
JK 3 Jedi Academy 3 990
Knights of the Old Rep..3 990
Lego Star Wars 7 990
Phantom Menace 3 990
Republic Commando.....6 990
Rogue Squadron............3 990
X-Wing Alliance..............3 990
X-Wing Collector.............3 990
Streets Racer 2: 2 F.Driv .1 990
Stronghold 2....................7 990
SWAT 4 ....9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Syberia HUN 990
TOCA Race Driver............1 990
TOCA Race Driver 2 dvd .2 490
Tony Hawk's Undergr 2 ...7 990
Top Spin 3 990
Trackmania HUN 3 990
Trackmania Sunrise HUN7 990
UFO Aftermath HUN 1 990
Unreal 2...........................3 990
U. Tournament 2004 dvd .3 990
Vampire: Bloodlines 3 990
Vészhelyzet 2 HUN..........1 990
Victoria.............................1 990
Vietcong...........................2 490
War of the Ring 2 990
Warcraft 3 ....2 990
Warcraft 3 Frozen Throne2 990
Warlords 4 HUN 1 990
Worms 2.............................990
Worms 4 Mayhem dvd.....9 990
Xpand Rally HUN 2 990
XIII - HUN 1 990
Zoo Empire HUN 5 990

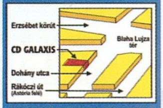
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

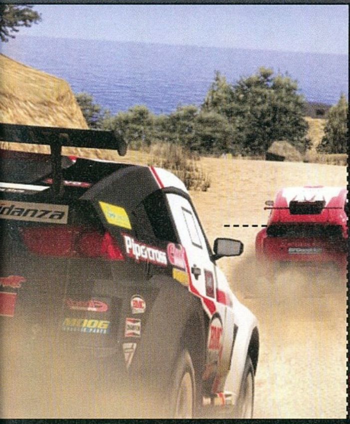
Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

PRINCE OF PERSIA 3

Tudjuk-tudjuk, sokat írunk mostanában az új Prince of Persia-ról, ám védekezésünkre két dolgot is fel tudunk hozni. Az első, hogy nagyon várjuk már a játékot. Persze ez nem feltétlenül objektív ok, a másodikat viszont valószínűleg már mindenki elfogadja: megérkeztek az első képek a Dark Prince végleges alakjáról. Ez a forma tökéletesen különbözik az első verziótól, amit még az E3 előtt a Ubisoft londoni bemutatóján mutogatak: ott fehér haja volt, és közel sem nézett ki ilyen brutálisan. A Daggertail nevű fémostor kiválóan látható a képeken, élmény lesz ezzel szeletelni. Kiderült az is, hogy hercegünk tűz közelében fog átváltozni ebbe az alakba, ezért aztán nyugtatásként vizet kell vele itatnunk. A Ubisoft közölte azt is, hogy két régi ismerős hölgy, Farah és Kaileena is vissza fog térni.

GOTHIC 3

A német fejlesztők a világ nagy örömére kiadták az első valamirevaló méretű és minőségű képeket a Gothic harmadik részéből. Ezekből továbbra is az látszik, hogy a programozók és a grafikusok elképesztő munkát végeztek, hiszen a látvány lehengerlő. Ezzel ellentétben a játékmenetről, valamint a történetről továbbra sincsen sok információ. A világ persze ugyanaz, teljes cselekvési szabadságunk is megmarad és persze a klánok is újra feltűnnek. A Gothic egyik leglenyűgözőbb vonása az volt, ahogy a világ élt körülöttünk, erre rátesznek még egy lapáttal. Az erdőben az állatok egymásra vadásznak, a falvakban több ezer ember élni mindennapjait. A küldetések számát az ígéretek szerint alaposan felturbózzák, és ezek sokszor igen hosszúak és összetettek lesznek. Megmarad a képesség-alapú fejlődési rendszer is, tehát a játék szerelmesei megnyugodhatnak; már csak egy erőgépet kell beszerezniük, és kivárni a 2006 közepén esedékes megjelenést.



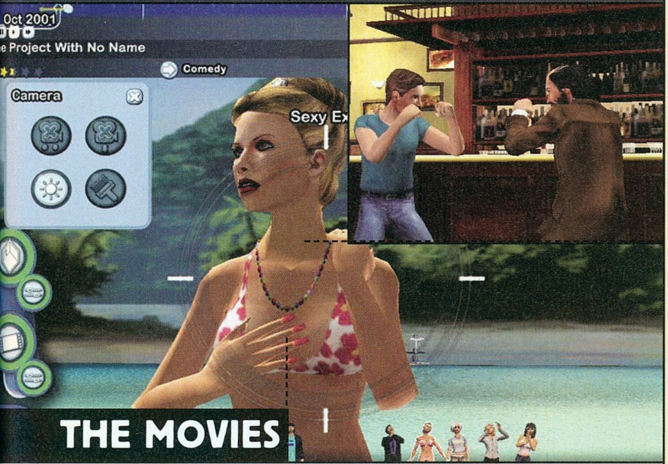
TOCA RACE DRIVER 3

Egyetlen oka van, hogy megmutatjuk ezeket a képeket: gyönyörűek! A TOCA 3 az eddig látottak alapján könnyűszerrel hódítja el a legszebb PC-s autóversenynek járó díjat, és szerencsére a tartalommal sem lesz gond. Lesz itt Forma-1 (a harmincas évektől napjainkig), NASCAR, IndyCar, túraautók, 4x4-es óriásterepjárók, raliversenyek, offroad-futamok – összesen 35 különféle autóverseny

SPELLFORCE 2
BLEND OF PERFECTION

A világ első szerepjátszó stratégiája hamarosan folytatást kap. A Blend of Perfection forradalmi változásokkal nincs felszerelve, ehelyett leginkább a sokkal szebb grafikára, a jóval több egységre és a kidolgozottabb sztorira fektették a hangsúlyt (egyébként öt évvel járunk az első rész utolsó kiegészítője, a Shadow of the Phoenix után). Így tehát egyfelől kapunk egy RTS-t, három játszható oldallal, melyek mindegyike további három fajt tesz elérhetővé. A Birodalom az embereket, a törpéket és elfeket takarja, az orkok, trollok és barbárok alkotják a Klánokat, míg a Szövetség a gonosz sötét elfekből, az árnyakból és a rabszolgaként használt gargoyle-okból áll. A szokásos nyersanyag-termelés, bázisépítés, hadsereggyártás mellett visszatér a hősnevelgetés is, amit egy komoly RPG-rendszeren keresztül tehetünk meg. Sárkányharcos hősünk a mágia 24 szférájába szagolhat bele, és száz avatár-képesség közül válogathatunk, szintlépésekkor. Derék vezérünk mellé ezúttal kinevelhetünk testőröket is, mégpedig legfeljebb ötöt, velük teljesíthetjük a milliónyi mellékküldetést.

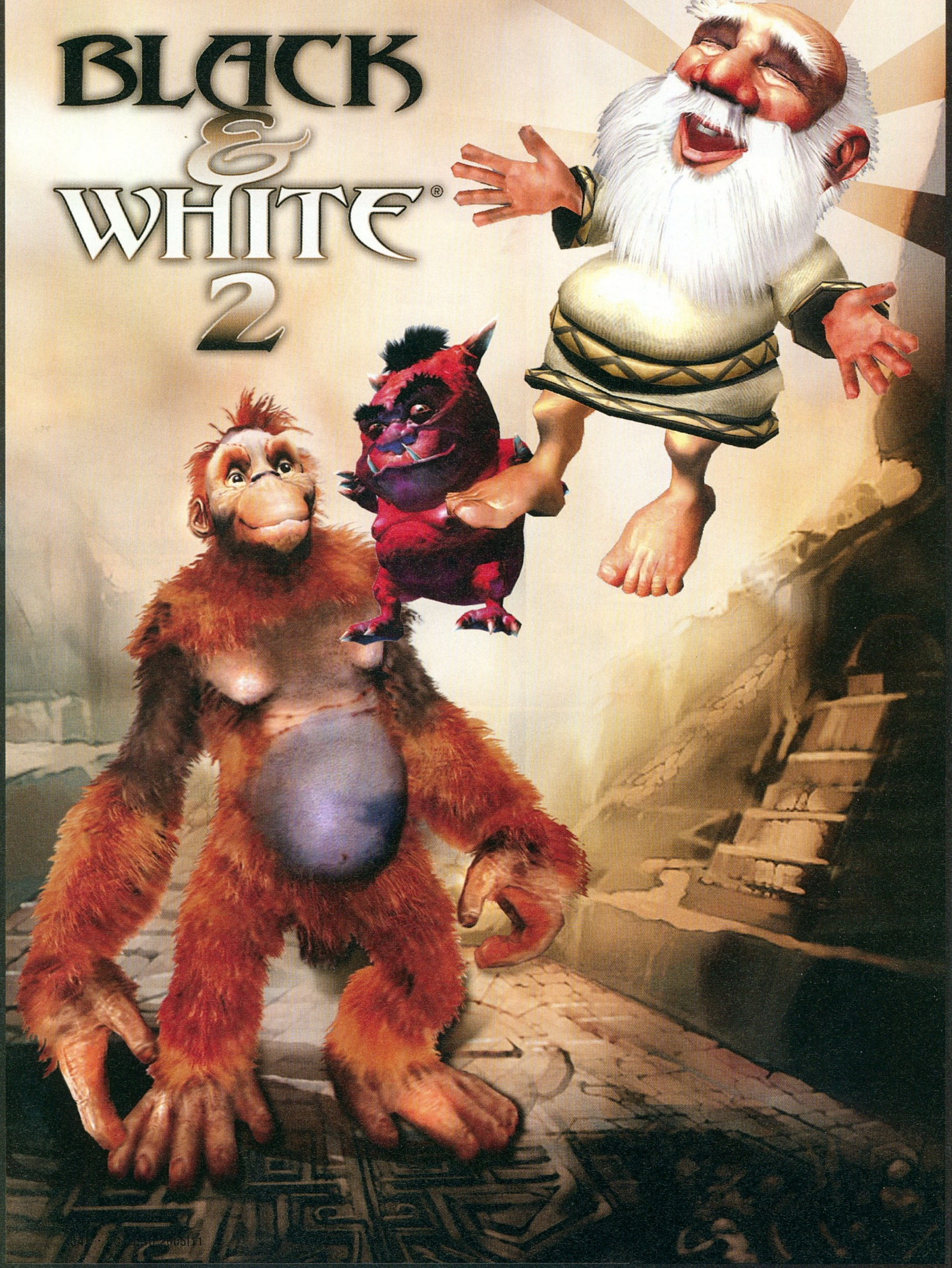
A multiplayerre is ráfekszenek a fejlesztők, egyrészt kapunk 30 pályát, legalább hat játékmóddal, valamint egy kizárólag online tápolható hőst, amit minden netes küzdelemben felhasználhatunk.



THE MOVIES

Peter Molyneux idei eredményei magukért beszélnek: két elkészült játék, két 95%-fölötti értékelés. Bár huzamosabb időt eddig nem volt alkalmunk eltölteni a Movies-zal, minden jel arra mutat, hogy ez is telitalálat lesz.

Már az alapötlet – egy filmstúdió managelése 1920-tól 2005-ig, a kutatástól a sztárok nevelgetéséig – is zseniális, de megalomániás fejlesztőnk nem állt meg itt, hiszen a filmmel kapcsolatban a forgatókönyv-írástól a szereplőválogatáson át egészen a konkrét rendezésig minden részfeladatot elvállalhatunk. A grafika az utóbbi néhány hónapban rengeteget javult, így aztán filmjeink színvonalas effektekkel, és remélhetőleg kiváló rendezéssel kerülhetnek majd a játék mozijaiba, illetve mindenki okulására a The Movies weboldalára, ahol szavazni is lehet majd a művekre.


BLACK
&
WHITE®
2

fejlesztő > lionhead studios
kiadó > electronic arts
web > www.lionhead.com/bw2

Amikor négy éve megjelent a Black &White, és nem aratott úgy a kasszáknál, mint ahogy azt a készítői elvárták (pedig egymillió fölött volt az eladási mutató!), a játék agytrösztje, Peter Molyneux – van-e, ki e nevet nem ismeri? – utalgatott arra, hogy esetleg hátat fordít a PC-s játékfejlesztésnek. Szerencsére ezt nem gondolta komolyan, de azért a B&W kiegészítőjét, a Creature Isle-t leszámítva azóta aggasztó csönd honolt az – éppen ezért halványuló dicsfényű – mester cége, a Lionhead Studios tájékán, PC-s fronton legalábbis. Aztán egy hónapon belül megérkezett a Fable The Lost Chapters, majd a Black & White 2, mi pedig nem győzzük felkapkodni az állkapcsunkat a földről. Hölgyeim és uraim: Molyneux, a legenda visszatért!

GOD MODE

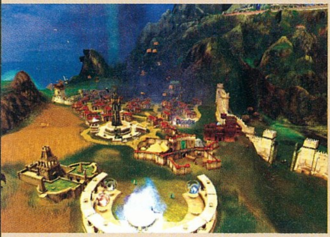
Ígérték már 2003. szeptember 13-ára, 2004 végére, 2005 márciusára és 2005 őszére, láttuk egymás után három E3-on, és pár hónapja egy stúdiólátogatáson, ahol még mindig félkésznek tűnt – ezek után nem nagyon bíztunk abban, hogy idén elkészül. (Tettem is egy felelőtlen kijelentést holmi whiskeyvel kapcsolatban – hogy tudniillik mindenkit meghívok egy üvegre –, amit el is bukok, ha a Movies is kijön még ebben az évben.) A sok halasztgatás érthető: annak idején a Black & White eléggé leszerepelt – a kezdeti ájuldozások után kiderült, hogy a játékban hemzsegnek a csúfos programhibák (az utolsó pályát például gyakorlatilag nem lehetett végigjátszani patch nélkül), és a tamagocsi-elemekkel átitatott játékmenet is megosztotta még a legfanatikusabb Molyneux-rajongókat is. A folytatás tehát nem elégedhetett meg az előd másolásával, csinosításával, és néhány új funkcióval, hanem alapjaiban kellett hozzányúlni a játékhoz.

„NEM AKARJUK MOLYNEUX ATYÁNKAT BÁNTANI (NEM IS ÉRDEMELNÉ MEG), DE PONT ILYENNEK KELLETT VOLNA LENNIE MÁR AZ ELSŐ RÉSZNEK IS...“

Szerencsére Mr. Molyneux ezt felismerte, így a végeredmény (pontosabban szólva a sajtóverzió, ami még mindig csak a két-három héttel a végleges előtti állapotot mutatja) az első Black & White-nál sokkal „játékszerűbb" játék, amely kellő mértékben eltávolodott az elődben szereplő lény-pesztrálástól. Ezzel együtt dicséretes nyitottsággal közeledett a valósidejű stratégiák azon ága felé, amit leginkább egy másik Molyneux-sorozattal, a Populousszal lehet azonosítani. A Black & White 2 tehát tulajdonképpen egy hagyományos „istenjáték", amit egyedülálló intelligenciája, sokoldalúsága, és a még mindig jelenlevő, de már egyáltalán nem zavaró virtuális kedvenc kiemel műfajának képviselői – és megkockáztatom, hogy az összes többi játék – közül.

JÓBAN-ROSSZBAN

A program lágyan indít: megnézhetjük, ahogy isteni mivoltunk utat talál híveinkhez, a görögökhöz, majd könnyű oktatópálya következik. Ezután két vulkán és egy harci gorilla segítségével rögtön leigáznak bennünket az aztékok, és miután átmenekülünk egy másik pályára, elkezdődnek az igazi próbatételek. Összesen 11 remekül megtervezett szigeten kell helytállnunk 5 törzszsel szemben, és bár ez első blikkre kevésnek tűnik, játékidőben egyáltalán nem az – a későbbi térképeken 5-6 órába is beletelik majd, amíg teljesül a fő küldetéscél, a „win the land". Ennél a pontnál máris választás elé kerül a játékos: kövesse a gonosz (bár nevezzük inkább hagyományosnak...) utat, és véres háborúk során igázza le a többi civilizációt, vagy legyen jó, és impozáns birodalmat építve érje el, hogy ellenségei önként behódoljanak neki? Mindkét módszer működik – bár az előbbi gyorsabb és csábítóbb –, ami azt jelenti, hogy a Black & White legfőbb erényét, a gonosz-jó ellentétben rejlő lehetősé-



Tűzoltó leszel, s katona... hát, úgy nézem, nekem most pont a vadakat terelő juhász szerep jut

Black & White 2

Ismertető

geket egy az egyben átemelték a folytatásba. Folyamatosan morális választások elé kerül a játékos, rengeteg példát tudnék mondani lényünk étrendjétől kezdve a városképig – az ördög a részletekben lakozik! Szó szerint, hiszen az első részből ismert segítőink, a kis istenke, illetve ördögöcske ismét velünk vannak, és folyamatosan reklámozzák saját ideológiájukat. Szerencsére a játék nem merül nietzschei mélységekbe, és ezúttal sem foglal állást: a gonosz játékos egyáltalán nem szenved hátrányt, és a jó oldalnak is megvannak a maga erősségei, így bármelyik utat követi is a játékos, nagy élményben lesz része. Testre szabott küldetéseket és mellékküldetéseket – az előző részből ismert ezüst tekercsek – jó és gonosz egyaránt fog találni magának, így az elismerésre méltó isteni cselekedetekért járó presztízspontokat (itt tribute-nak, azaz tiszteletpontnak hívják) mindkét szélsőség követője kedvére növelheti. No és szinte természetes, hogy bármit is csinálunk, a Lionhead-játékokban megszokott humor is jelen van – az egyik mellékküldetésben például egy zord apa bennünket hibáztat a lánya terhességéért, egészen addig, amíg be nem bizonyítjuk neki, hogy nem is volt annyira szeplőtelen az a fogantatás...

AZ ISTENADTA NÉP

Aki először játszik a Black & White 2-vel, első zavarán – lény, jó és gonosz, istenek – túllépve hamar megtalálja a szokásos RTS-elemeket, aztán persze rájön, hogy a „szokásos" Molyneux-nél picit mást jelent... Itt vannak mindjárt a nyersanyagok: a fa, a gabona, az érc és a mana. Gabonát búzamezők létesítésével nyerhetünk, fát az erdőből, ércet a bányából; gabonával az embereinket etethetjük, ércből és fából pedig épületeket emelhetünk – eddig semmi különös. A nyersanyaggyűjtés viszont máris eltér a bevált gyakorlattól, ugyanis nemcsak az alattvalóinkat foghatjuk gyűjtögetésre, hanem lényünket is megtaníthatjuk rá, és ha nem büdös a munka, saját isteni kezünkkel is besegíthetünk az aratásba, vagy akár az építkezésbe (mondanom sem kell: ez a leggyorsabb metódus). A negyedik nyersanyagra, a manára úgy tehetünk szert, ha felhúzunk legalább egy olyan épületet, ahol embereink imádkozni tudnak hozzánk. Ekkor a bennünket imádó hívők számával arányosan beindul a manatermelés, ami isteni varázslataink elsütéséhez nélkülözhetetlen. A játékos alapvető érdeke természetesen az, hogy a négy erőforrásnak folyamatos utánpótlást biztosítson, amihez viszont rengeteg emberre lesz szüksége, így a természetes szaporulatot is be kell lőnie. Híveinkhez foglalkozást rendelhetünk – az imént említett nyersanyagokhoz tartozó farmer, favágó, bányász és vallási fanatikus mellett építőt is kijelölhetünk, illetve szükség lesz sok-sok breederre is, amit leginkább „hivatásos fajfenntartónak" tudnék lefordítani. Ahogy terjeszkedik a város, és lesz benne templom, magtár, temető, úgy nő a város körüli, befolyást jelző zöld vonal is – isteni hatalmunk csak ezen belül korlátlan. A cél természetesen a vonal kitolása minél messzebbre, ami a terjeszkedésen kívül újabb típusú épületek létesítésével érhető el – ezeket presztízspontjainkól vásárolhatjuk (összesen van vagy 60 különböző létesítmény). Egyébként ezekből a pontokból vehetünk különféle apró kiegészítőket, varázslatokat, és irányításbeli trükköket is, ezért jól meg kell majd gondolnunk, mire költjük a nehezen megszerzett tiszteletet. Mindenesetre a jellemünket itt is befolyásolhatjuk: egy jó isten bizonyára nem húzna fel a városban kínzókamrát, egy gonosz pedig valószínűleg nem venne strandlabdát a lényének.

Ő Dr. Sz. Irén, a pszichológusnő, aki az ellenségnek annyira a lelkére beszél, míg az át nem áll hozzánk.

„A CSODÁLATOS GRAFIKÁÉRT ÉS AZ EZZEL JÁRÓ TELJES JÁTÉKÉLMÉNYÉRT KEMÉNYEN MEG KELL FIZETNÜNK HARDVERREL - EZ A PC-S JÁTÉKOS SORSA..."

ÉGI HÁBORÚK

Hogy éppen mire van szükségük a városlakóknak, arról a városközpont épületének információs oszlopai adnak tájékoztatást, mindenesetre miután elég nagy a városunk, és már néhány semleges település is csatlakozik hozzánk, az emberek elkezdenek vérre szomjazni (a harcokat tehát a jó követőinek sem lehet megúszni, már csak azért sem, mert az ellenségeinkkel szemben már viszonylag korán védekezniük kell). Addigra már valószínűleg felépítjük a harci épületeket, és elkezdhetünk toborozni közelharci osztagokat, íjászregimenteket és ostromgépeket. A toborzáshoz az éppen ráérő embereket használhatjuk fel, és ennek megfelelően alakíthatjuk a seregek méretét. Egy sereget egy egységként irányíthatunk, és minél tapasztaltabbak a katonáink, annál jobban harcolnak. Egyszerű öldöklésen kívül épületek védelmezésére és ellenséges városközpontok elfoglalására is rendelhetjük őket – utóbbi igen erős fegyvertény, a városközpont elestével ugyanis a teljes város megadja magát (persze ez a mi városunkra is igaz, ezért érdemes mindig csukható kapuval ellátott falakat húzni a településeink köré). Mivel a játék inkább a városfejlődésre koncentrál, a harci szabályok részletezése ezzel ki is merült – de az említett néhány egységtípussal igencsak látványos háborúkat lehet vívni, és saját mennyei (vagy éppen pokoli) eszközeinkkel befolyásolhatjuk a csaták végkimenetelét. Ilyen eszköz például a lényünk, de a varázslataink is – essék szó előbb ez utóbbiakról.

MANALÍZIS

Hat alapvető varázslatot szerezhetünk a játék során – és ezeket lényünknek is megtaníthatjuk –, nevezetesen: víz, tűz, villám, gyógyítás, pajzs, meteor. A tűz, a villám és a meteor egyértelmű támadóvarázslatok, a gyógyítással sérültjeinket tápolhatjuk, a pajzzsal védettséget adhatunk nekik, a víz pedig elsősorban a gabonamezők öntözésére szolgál, de ha az ellenfél alatt elmocsarasítjuk vele a talajt, jól együttműködik a villámmal is. Ezeket a trükköket kétféleképpen süthetjük el: rajzolva (ez inkább védekező mód, például tűzfalat húzhatunk az ellenfél elé) vagy dobva (ez a támadó mód, tűz esetében például tűzgolyó) – és természetesen az erősebb mágiák több manát fogyasztanak. Ezeken kívül négy na-

gyobb varázslat, úgynevezett csoda is elérhető a játékban, de kezelésük eltér a többitől. Mindenekelőtt brutálisan sok tiszteletpontba kerülnek, és nem sütögethetjük el őket csak úgy kedvünkre. A csodák külön épületeket, tornyokat igényelnek, amelyekhez hívőket kell rendelnünk – minél több hívő imádkozik körülötte, annál gyorsabban „töltődik" a torony. Amint rendelkezésünkre áll a csoda, elhasználhatjuk, utána aztán a toronynak megint töltődnie kell az újabb csodához. A körülményes használat nem véletlen – ezek a varázslatok igen erősek, két-három jól elsütött csodával behozhatatlan előnyre lehet szert tenni. A legolcsóbb közülük a Szirén, amelyet combosabb ellenséges csapat közelében érdemes alkalmazni. Használatakor előröppen egy hatalmas, kékes-ezüstös bőrű nőszemély, és kis tündérkéket enged útjára (itt jegyezném meg, hogy fantasztikus animációi vannak a csodáknak!), majd a tündérkék megszállják az ellenség katonáit, és szépen átállítják őket a mi oldalunkra. Ideális önvédelmi eszköz nagyobb támadó csapattal szemben. A másik három csoda nem ilyen ötletes, viszont roppant látványos. A Tornádó épületeket szed szét, embereket kap fel (külön móka végignézni, mit csinál, ha víz fölé ér), a Földrengés pedig nevéhez méltóan átépíti kicsit a pályát, néhány hasadékot hagyva maga után. Végül a legsúlyosabb fegyver, a Vulkán újraértelmezi a városrendezés fogalmát – arányaiban és pusztítását tekintve sincs szégyellnivalója a valóságos vulkánokkal szemben. Kár, hogy az aztékok már a második pályán ellenünk használják...

A LÉNYEK A LÉNYEG

Mint említettem, a stratégiai játékelemeket ezúttal nem zavarja, hanem támogatja a lényünk, aki isteni avatárhoz méltóan king kongi méretekben pompázik. Az első részből ismert majom, oroszlán és tehén mellett ezúttal farkast is választhatunk – mindegyiknek megvannak a maga erősségei, például a majom gyorsan tanul, az oroszlán jobb harcos, és így tovább. Én nem bírtam megállni, hogy a Guru hasábjain (is) elszenvedett megaláztatásaimon kicsinyes bosszút véve kedvenc szerkesztőim után ne Zsoltikának nevezzem el a majmomat, majd „az anyád úristenit, Zsoltika, már megint mit műveltél?!" felkiáltással ne szoktassam rögtön szobatisztaságra néhány emberes (istenes) sallerrel... A fenyítés és a cirógatás továbbra is arra szolgál, hogy megtanítsuk lényünknek, mi helyes és mi nem. Beoszthatjuk, milyen elfoglaltságokkal törődjön gyakran, mit egyen, hol végezze a dolgát – mindezt az első rész megoldásánál sokkal érthetőbb és használhatóbb skálákon és almenüben. Nagy kegyesen megadhatjuk neki a szabad akaratot – ez esetben az imént említett kalibrációknak megfelelően fog viselkedni –, vagy ráruházhatunk egy szerepet a négyből. A szerep új játékelem, segítségével hatékonyabb segítőt faraghatunk kedvencünkből, és az első részből ismert pórázzal kombinálva végképp elérhetjük, hogy azt csinálja, amit akarunk (hátránya, hogy ha a lény túl sokáig marad egy szerepben, kezdi elhagyni a személyiségét, egyre robotszerűbbé válik). Első városom felhúzásakor mindet kipróbáltam, így Zsoltika előbb Gyűjtögető volt, aztán az Építő szerepet kapta meg, majd a nevéhez leginkább méltó módon Bohócot csináltam belőle (embereink szórakoztatásával azok boldogságszintjéhez járult hozzá). Végül Katona lett belőle, és az is maradt – már csak az ellenséges lények miatt is, hiszen az ellenségnek is vannak avatárjai, az oroszlán nem hál együtt a tehénnel, majom gorillának farkasa, és előre figyelmeztetek mindenkit, még van néhány állatos képzavar a tarsolyomban. Itt jegyezném meg, hogy a lény jellemét és az isteni hatalom gyakorlását külön skálán méri a program, így én például 20-25% mértékben jó isten voltam, Zsoltika viszont – akit túlnyomó részben harcban használtam, és tábornokként vezette a seregeimet, ugyanis erre is van lehetőség – nagyjából ugyanilyen mértékben volt gonosz. Azt pedig ezek után szinte felesleges is szóba hozni, hogy a négy lény és a jó-gonosz választások magukban rejtik a többszöri újrajátszhatóság lehetőségét.

A gonosz tehénke most alaposan feladja a leckét a helyi Milka cég marketingeseinek...

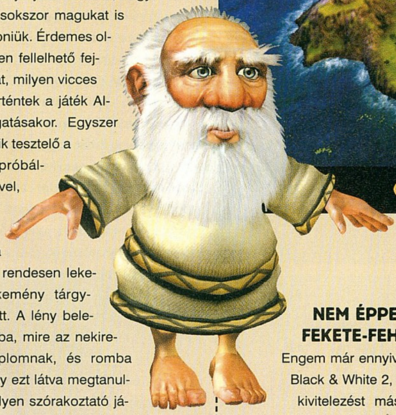
ÉSZNÉL VAN

Az eddigiekből talán már kiderült, mennyire öszszetett a játékmenet – nyilván nem működhetne ez megfelelő mesterséges intelligencia nélkül. Molyneux játékaiban már megszokhattuk, hogy IQ-ban aztán nincs hiány, és ez hatványozottan igaz a Black & White 2-re. A különböző ellenséges népeknek más-más egyéniségük van (a vikingeknek csak a szájuk nagy, a japánok már jóval erősebbek és támadóbbak stb.), és kellően okosak az egyes munkások is – a favágók például mindig az öregebb fákat vágják ki, mert a fiatalok még nőnek. Ebből következik, hogy a környezet is intelligens: az erdők újratermelik magukat (ha csak teljesen ki nem irtjuk őket), ha a lényünk egy gabonamezőre piszkít, azt a program trágyázásként kezeli, és jobb lesz a termés (éppen ezért érdemes megtanítani kedvencün-

BLACK & WHITE 2

Ismertető

ket, hogy ha csak lehet, mezőre tolja ki a kitolnivalót), és így tovább. Lehetetlen lenne a játékban lakó „szellem" minden okosságát felsorolni, és jól jelzi ezt az is, hogy a készítőknek sokszor magukat is sikerült meglepniük. Érdemes olvasgatni a neten fellelhető fejlesztői naplókat, milyen vicces események történtek a játék AI-jának csiszolgatásakor. Egyszer például az egyik tesztelő a strandlabdát próbálgatta a lényével, de abban a verzióban a labda fizikája még nem volt rendesen lekezelve, ezért kemény tárgyként viselkedett. A lény belerúgott a labdába, mire az nekirepült egy templomnak, és romba döntötte. A lény ezt látva megtanulta, hogy ez milyen szórakoztató játék, és nekiállt épületeket törni-zúzni a labdával... Az értelem az irányításban is tetten érhető: hihetetlen, hogy milyen egyszerűen kezelhető ez a bonyolult stratégia! A fejlesztők minden lehetséges könnyítést megadtak, ami különösen építkezéskor kellemes – egyetlen másik RTS-ben sem láttam olyat, hogy a játékos egy már meglevő épületről „leránthat" egy alaprajzot, könnyedén lemásolva az eredeti létesítményt. Egyedül a játékegyensúlyt illetően találtam súlyosabb AI-hibát: a városközpont elfoglalása túlságosan hatékony, használatával nagyon gyorsan le lehet igázni egy másik várost – ez azonban a Lionheadnél is feltűnt, és még mielőtt igazán kiberzenkedhettem volna magamat emiatt, jött egy levél a fejlesztőktől, amiben jelezték, hogy tudnak a hibáról, és a végleges verzióban kevésbé lesz erős a foglalás. A tesztelés és a javítás tehát az utolsó pillanatig folyik, de csodálkoznék, ha egy ilyen összetett programban nem maradna néhány bug... Az mindenesetre megnyugtató, hogy az első Black & White szarvashibáihoz hasonlóval egyáltalán nem találkoztam már a sajtóverzióban sem, csak olyan apróságokkal, mint a rejtélyesen eltűnő (és újraindításra megint megjelenő) kezelőfelület, ami bizonyára nem marad így a végleges változatban.



Ez a víz már annyira élethű, hogy néha attól féltünk, kifolyik a monitor alján...

NEM ÉPPEN FEKETE-FEHÉR

Engem már ennyivel is megvett volna a Black & White 2, ilyen játékmenetnél a kivitelezést másodlagosnak gondolom, de a Lionhead grafikusai, látványtervezői és zenészei a maximumra törekedtek. Stratégiai játék nem nézett még ki így: a terep gyönyörű, a növényzet megkapóan élethű, az időjárási viszonyok és a napszakok (amelyek váltakozásába istenként magunk is beavatkozhatunk) korrekten le vannak kezelve, az ég és a dinamikus fény-árnyék játékok (amelyek közül néhányat láthatóan a Halo inspirált) lélegzetelállítóak, és bár sokszor elmondtuk már, muszáj itt is megemlíteni, hogy képernyőn még nem láttunk ilyen vízeffekteket. A lények szőrzete és arcanimációja – meg úgy egyáltalán a játékban fellelhető összes animáció – elsőrangú, a földön mászkáló hangyáktól a madártávlati nézetig zoomolható, feljavított engine pedig még a nextgen konzolos játékok előzetes képei mellett is elismerésre méltó. A környezet – akárcsak az első részben – követi a játékstílusunkat, így minél inkább a jó utat járjuk, annál színesebb, sziruposabb a táj, lényünk pedig annál jobban hasonlít egy bolyhos plüssállatkához; és minél inkább engedünk a gonosz csábításának, annál fakóbb, „gótikusabb" lesz a városunk, kedvencünk pedig rövid úton villogó szemű, hosszú karmú szörnyeteggé változik. A kellemesen háttérben maradó zene (ami egy fokkal azért lehetne markánsabb) és a zseniális hangok szintén a látványhoz igazodnak: a felhők fölött elhalkul a muzsika, és csak a szél zúg, ha viszont ráközelítünk egy szerelmeskedő párra, halljuk a csókjaik cuppanását. A sok imént felsorolt finomságnak azonban súlyos ára van – jelenleg nem nagyon ismerünk nagyobb gépigényű játékot a piacon (talán a Battlefield 2 megközelíti...), erős proci, egy giga RAM és újgenerációs videokártya alatt nem érdemes próbálkozni vele. Ez kissé érzékenyen érinti a potenciális magyar vásárlókat, de hát nincs már olyan messze karácsony...

MOLYNEUX = MINŐSÉG

Mit is lehetne még mondani az utóbbi idők egyik legjobban várt – és a várakozásoknak tökéletesen megfelelt – játékáról? Peter Molyneux (akinek egyébként az angol királynő jóvoltából egy ideje már jár a „Sir" megszólítás) megint megmutatta, hogy nem véletlenül van párnázott helye a játékipari halhatatlanok panteonjában. Diadalmenete, amely a Black & White után picit megtorpant, most folytatódik, és hamarosan érkezik tőle a The Movies is. Persze a Black & White-vonalat sem felejti el – 2006 első felében patch vagy kiegészítő formájában várható a multiplayer lehetőség a második részhez, az utána következő évtizedekben pedig a mester további három folytatást tervez, amelyekben ígéretei szerint az istenek egyre jobban meg kell majd dolgoznia hívei csodálatáért. A Black &White 5-ben tehát a játékosnak a felvilágosult, istentagadó népekkel is meggyűlik majd a baja. Jól hangzik, csak győzzük kivárni...

Ja, igen: a whiskey. Elegánsan és pofátlanul elintézném annyival, hogy nem kell mindent elhinni, amit az újság ír...

Black & White 2

grafika	25/25
zene	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15

95%

PC GURU index 5/5

\+
- gyönyörű grafika
- újszerű, eredeti játékmenet
- többször újrajátszható

−
- brutális gépigény
- kisebb, a végleges verzióban javított (?) bugok

Minimum gépigény: P4 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.5 GB HDD

Black & White	90%
Populous 3	88%
Settlers 4	74%

Spórolj 6 utat és bővítsd játéktáradl!

3990 Ft megtakarítás!

Válassz egy játékszoftvert a PC GURU előfizetésed mellé!

BATTLEFIELD 1942 Classic | FREEDOM FIGHTERS Classic | SIM CITY 4 Classic | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic | FIFA 2004 Classic | NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic | ANNO 1503 Classic | BOND 007: NIGHTFIRE Classic | ARMIES OF EXIGO Classic | COMMAND CONQUER GENERALS Classic | BLACK & WHITE Classic

6 db PC GURU (legalább 6 teljes játékkal)
+ egy 3990 Ft értékű eredeti EA GAMES dobozos játék
14 766* Ft helyett most Neked csak 10 776 Ft!

(Ez az ár tartalmazza a féléves PC GURU-előfizetést)

Mit kell tenned?

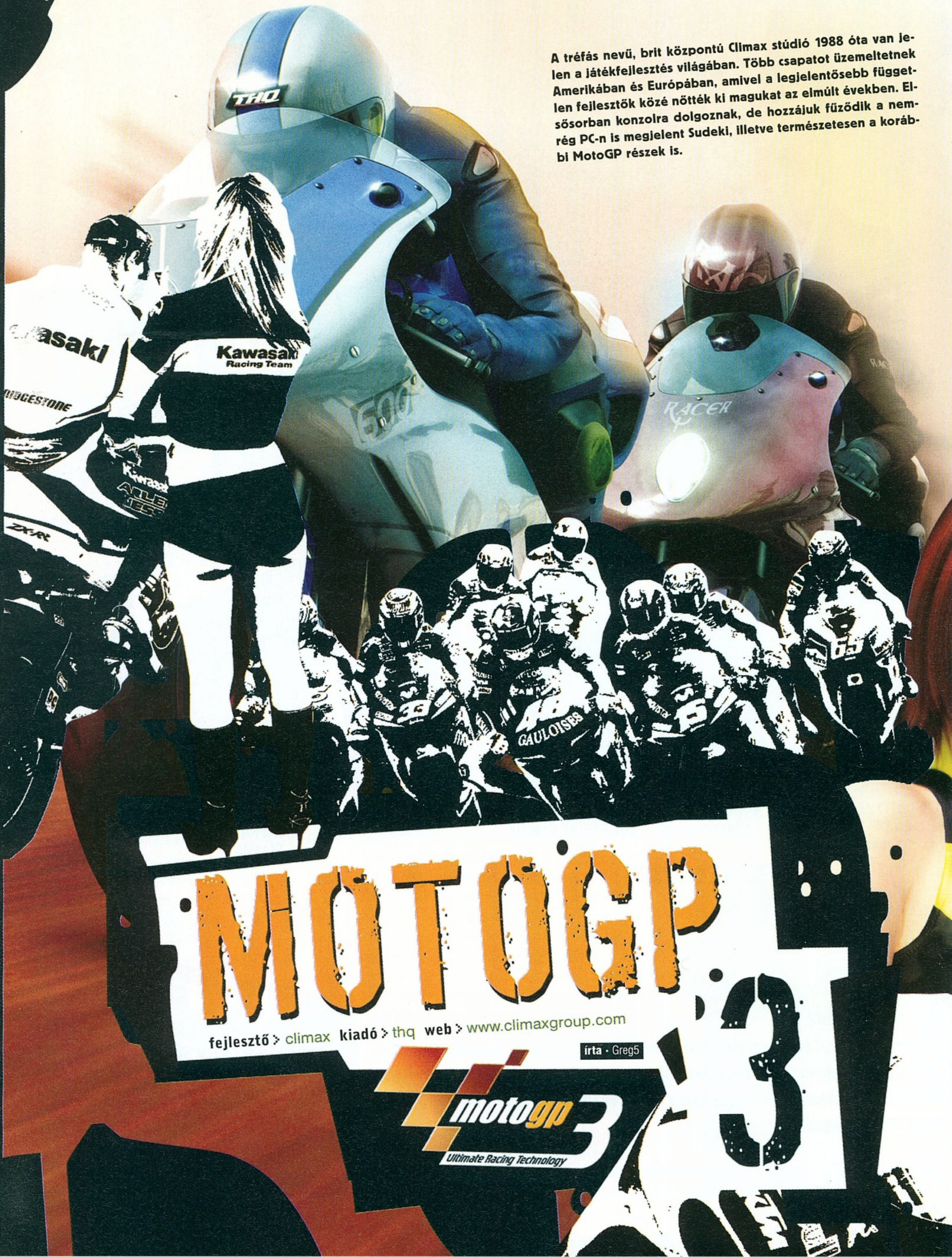
1. Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2. A csekk „közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
3. Fizesd be a csekket, vagy küldj egy e-mailt a terjesztes@vogelburda.hu-ra!
4. Várd a postást!

Ajánlatunk 2005. október 28-ig befizetett megrendelésekre érvényes!

A postai átfutási idő miatt az előfizetés a 2005/13-as számmal indul. A játékot külön postázzuk!
A játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

* 6 db PC GURU + a játék bolti ára.

A tréfás nevű, brit központú Climax stúdió 1988 óta van jelen a játékfejlesztés világában. Több csapatot üzemeltetnek Amerikában és Európában, amivel a legjelentősebb független fejlesztők közé nőtték ki magukat az elmúlt években. Elsősorban konzolra dolgoznak, de hozzájuk fűződik a nemrég PC-n is megjelent Sudeki, illetve természetesen a korábbi MotoGP részek is.



MOTOGP '3

fejlesztő > climax kiadó > thq web > www.climaxgroup.com

írta • Greg5

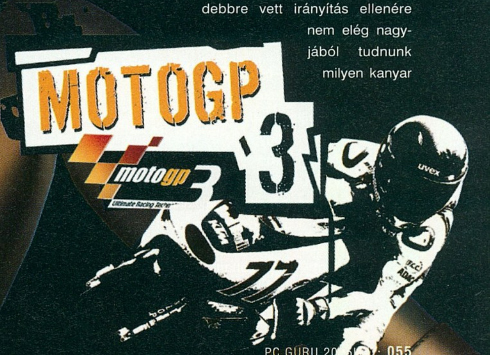
Ebben a gagyi sárga cuccban akarod lenyomni a mi Talmácsinkat? Ne tréfálkozzunk, kérem...

Talmácsi Gábor sikerszériájának köszönhetően az utóbbi hónapokban megsokszorozódott hazánkban a motorozás iránt érdeklődők száma, így bizonyára sokan kaptok kedvet a virtuális kipróbálására is. Persze nem hiszem, hogy ha valami csoda folytán Grath az amerikai foci sztárjává válna (a testsúly már megvan...), akkor az itthoni NFL eladások lepipálnák a FIFA-t, de azért valljuk be: jobb érzés úgy magunk alá kapni a robogót, hogy a világbajnok-jelölt Talma révén immár közeli ismeretségünk van a motorozás világával. A valósághűségre pedig egy szavunk se lehet a MotoGP3 esetén: a programban helyet kapott a 2004-es idény mind a 16 pályájának pontos mása, ráadásul ezúttal ugyanennyi sima közúti pályán is kipróbálhatjuk magunkat.

2*16 ASZFALTCSÍK

Nem mondhatni, hogy dúskálunk mostanában PC-n motoros játékokban: az utolsó hírmondó tesztalanyunk második része; se híre, se hamva utána még gyenge próbálkozásnak sem. Tisztában volt ezzel a fejlesztőcsapat is, így az új résznél nem nagyon erőltették meg a szürkeállományukat, és nagyjából mindent a második részből emeltek át. Ami tényleg újdonság, hogy ezúttal a teljes idény minden pályáját kipróbálhatjuk, valamint ezek mellé még bepakoltak 16 utcai pályát is a világ különböző városaiból. Van ugyan néhány újítás a programban, de én borzasztóan hiányoltam a változatos játékmódokat, amik például a legutóbbi Need for Speedeket jellemezték, de amikből már jó néhány akadt a három éves Moto Racer 3-ban is. David Merlini mutatványai (természetesen arra gondolok, hogy hogyan lehet ilyen röhejes „szabadulóművészt" a kamerák közelébe engedni) után a legidegesítőbb rejtély számomra, hogy miért nem lehetett ezeknek legalább egy részét, például a salakmotorozást vagy az akadálymászást elcsenni a konkurenciától...

Persze hivatkozhatnak a fiúk arra, hogy a könnyed száguldozásra koncentráltak, és az eredményre rákacsintva láthatjuk, hogy a kifogás nagyjából meg is állja a helyét, a sima aszfaltszakítás mód számos apró ráncfelvarráson esett át. Versenymotorosunk mozgáskultúrája még tovább nőtt: az eddig is meglévő súlypontváltoztatás a versenypályákon nem jut előtérbe, de a külön első és hátulsó fékezés bevezetése nagyot dob a játékon. Ezek ügyes alkalmazásával gyönyörű trükköket mutathatunk be, és jóval nagyobb sebességgel – no meg kockázattal –, spéci csúsztatással vehetünk be bizonyos kanyarokat. Az irányítás összességében elég játéktermes: ugyan nem tudunk villámgyorsan dőlésszöget változtatni motorunkon, és nem vagyunk odaragasztva a betonhoz, a program nagylelkűen kezeli kisebb bakijainkat: még a fallal való találkozás sem jár mindig borulással. A könnyedebbre vett irányítás ellenére nem elég nagyjából tudnunk milyen kanyar



következik: pontosan ismernünk kell az ívek szögét, ha nem szeretnénk lemaradni versenytársainktól vagy kicsúszni a veteményesbe. Mind az ajánlott sebességgel, mind az ideális dőlésszöggel tisztában kell lennünk a megfelelő teljesítményhez; közel sem lehet úgy improvizálni, mint az autós játékokban. Ennek ellenére a játék könnyű fokozatban tökéletes kikapcsolódást nyújt a stílussal most ismerkedőknek is. Bár a tanító mód meglepően béna és unalmas, autodidakta módon se lesz nehéz dolgunk. A motor irányítására hamar rá lehet érezni, de profivá csak sok gyakorlással, a pályákat jól kiismerve és a kétfajta fék megfelelő használatát megtanulva válhatunk. Egy kis fűre vagy salakra kicsúszást még elnéz a játék, és nagyon jó adrenalinpumpáló, hogy lökdösődésre is van lehetőségünk. Ezt azonban nem szabad túlzásba vinni, mert hatalmas bukás lehet a vége a kakaskodásnak, amiből ráadásul igen lassan állunk talpra.

A négy mesterséges intelligencia szint között biztos, hogy mindenki megtalálja a számára ideálisat, bár az első és utolsó fokozattal kicsit átestek a ló egyik, illetve másik oldalára: ezeken

szinte lehetetlen nyernünk, avagy veszítenünk. A gépi ellenfelek egyébként intelligensen viselkednek, és nem csak a többi motorosra, de ránk is maximálisan tekintettel vannak: nem fognak belénk szállni csak azért, mert az ő ideális ívükön megyünk kicsit lassabban – de azért néha jól el lehet lökdösődni velük. A legnehezebb fokozat agresszív stílusa és a néha feltűnő csalás az előnyünk gyors ledolgozására frusztráló ugyan, de összességében nem sokat ront az összképen.

300 KM/H, RPG-MÁZ ÉS TURMIXGÉP

A játék sebességérzete teljesen rendben van, bár ezt mérsékelten látványos grafikával érték el: meggyőződésem, hogy a 2002-es MotoRacer 3 ennél valamivel szebb volt. Az útmenti textúrák nagyon egyszerűek, és a motorok kidolgozásán is lett volna még bőven mit javítani. Tereptárgyakból ugyan akad jócskán, de azért elférne még néhány az aszfaltcsíkok mellett, és ezekért a helyenként határozottan

A szelíd motorosok a városháza előtt tüntetnek a benzinár áfacsökkentéséért

szép hátterek sem kárpótolnak. Egy izgalmas, nagy sebességű versenynél persze a grafika lesz a legutolsó, amivel foglalkozni fogunk, a 300 km/h pedig sok hiányosságot elrejt, azért ennél többet várnánk 2005-ben egy játéktól. Sajnos a hangaláfestés sem kárpótol az enyhe vizuális hiányérzetért, sőt: a motorok hangjai sajnos egy csúcson járatott 20 éves turmixgép zajával vetekszenek, ami igencsak kiábrándító, főleg hosszútávon. Pedig az előző részben ez teljesen rendben volt... A zene semmi különös, az átlagosnál gyengébb, gyors ritmusú pumpálós technoszerű zenét kapunk, amit szerencsére tetszésünk szerint lecserélhetünk kedvenc mp3-mainkra.

A mostani trendekhez igazodva a MotoGP 3 is megkapta a maga RPG-mázát: bár elég gyér választékból csemegézve, de személyre szabhatjuk a motoros és paripája külsejét is, képességeink pedig folyamatos fejlődésen mennek keresztül. A versenyeken szerzett pontokból tetszés szerint növelhetjük négy tulajdonságunkat, így a versenyek során nem csak a megnyíló jobb motorok miatt fogunk egyre jobb köridőket futni, hanem mert gyorsulásunk, fékezésünk, végsebességünk és tapadásunk is folyamatosan javul.

A játékban több géposztály is helyet kapott, amikkel teljesítve a különböző pályákat mindenféle extrák nyílnak meg előttünk – amellett persze, hogy folyamatosan fejlődünk. Elérhetővé válnak a pályák tükrözött és megfordított változatai, új pilóták, és pár igazán extrém motor is. Tovább növeli az újrajátszhatósági értéket a már említett 16 kültéri pálya, amik igen változatosra, gyorsra és élvezetesre sikerültek. Száguldozhatunk Sevilla, Tokió és Brazília utcáin, de akár a francia Riviérára is kiruccanhatunk, vagy nyelhetjük a mexikói sivatag homokját, esetleg gyönyörködhetünk a német vidék szépségében is. A profibbak számára a versenyek közbeni fejlesztgetés mellett a motor megbütykölésének lehetősége is nyitva áll, bár ez nem jelenik meg GP4-es mélységekben, az a mintegy ötször ennyi beállítási lehetőség, ami elérhető, pont kellő pikantériát és pluszt ad a játéknak. Az újrajátszható-

sági, sőt úgy általában az élvezeti faktort viszont minimumra csökkentheti egy apró hardvereszköz hiánya, ami ezúttal nem a legújabb, ezermegabyte-os videokártya (sőt: a játék gyengébb gépeken is gyönyörűen muzsikál!), hanem a gamepad. Ahogy azt szinte minden sportjátéknál leírja a cikkíró, úgy én is fokozottan hangsúlyozom most a MotoGP3 esetén: kizárólag kontrollerrel érdemes nekiállni játszani! A finom ívekre teljességgel lehetetlen pontosan ráirányítanunk motorunkat a kurzorbillentyűket nyomkodva (a kissé eltúlzott érzékenység miatt még a simább kanyarokra sem egyszerű), és az említett kétfajta fék használata is közel lehetetlen billentyűzetről – így a program esetén a kontroller (esetleg joystick) nagyjából olyan fontos követelménye a teljes játékélménynek, mint más játéknál a monitor.

HELLO MOTO!

Egyik szemem sír, a másik üveg – mondaná Colombo, de én is hasonlóképp vagyok most. Egyrészt végre adott egy jó irányítási rendszerű, élvezetes motoros játék, másrészt ebből sokkal többet is ki lehetett volna hozni. A grafika már kissé kopottas, a hangokat nem értem, hogyan lehetett ennyire elrontani, és úgy általánosságban: nem ártott volna még pár jelentősebb újítás a másfél évvel ezelőtti részhez képest. Nem baj, azért csak tessék szorgosan gyakorolni: ha fociban nem is, de motorozásban még nagyhatalom lehetünk!

MotoGP3

grafika	19/25
zene	09/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15

80%

PC GURU index 4/5

+
- változatos 2*16 pálya
- kontrolerrel élvezetes irányítás
- megfelelő kihívást nyújt

–
- kopottas grafika, gyenge hangok
- nem sokat újítottak benne
- nincs elég játékmód

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.5 GB HDD

MotoGP	78%
MotoGP 2	79%
Moto Racer 3	86%

ITmédiaBOLT

Kivetettük hálónkat a Bluefish üzletekben!

ITmédiaBOLT
1067 Budapest, Teréz Krt. 47. (Nyugati pályaudvarnál)
Telefon: (1) 814-1109
Fax: (1) 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-20, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1123 Budapest, Nagyenyed u. 6. (Déli pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 214-4587, 225-3083
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1191 Budapest, Báthory u.1.
Telefon/Fax: (1) 357-6258, 357-6259
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1106 Budapest, Fehér út 1. (volt BKV ház)
Telefon/Fax: (1) 431-8402, 431-8403
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat: 10-16, vasárnap: 10-15

ITmédiaBOLT
1132 Budapest, Visegrádi u. 11.
Telefon: (1) 339-8617, Tel./Fax: (1) 350-7144
E-mail: k.kurrencia@chello.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18

ITmédiaBOLT
3530 Miskolc, Soltész N. K. u. 30.
Tel./Fax: (46) 347-616
E-mail: miskolc@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-13

ITmédiaBOLT
9021 Győr, Bajcsy Zsilinszky u. 24.
Tel./Fax: (96) 550-338, (96) 550-339
E-mail: gyor@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-13

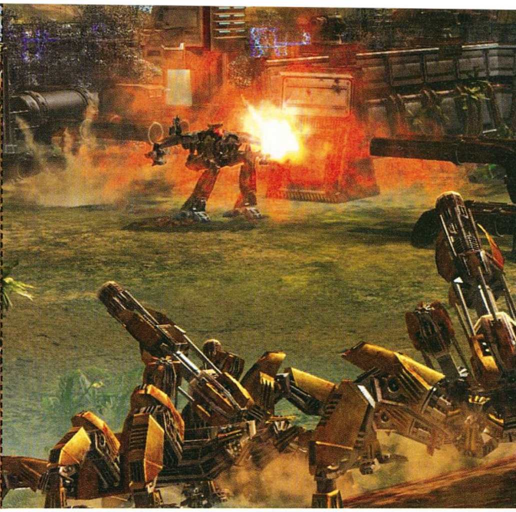
ITmédiaBOLT
6722 Szeged, Tisza Lajos Krt. 65.
Telefon: (62) 541-012
Telefon/Fax: (62) 541-013
E-mail: szeged@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-15

ITmédiaBOLT
7621 Pécs, Rákóczi u. 60.
(Millennium Üzletház)
Telefon: (72) 515-665
Fax: (72) 515-664
E-mail: pecs@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-18, szombat: 10-13

CP Computer Panoráma · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés

06 (1) 888-3421, 22 · 06 (1) 888-3499 · www.itmediabolt.hu · terjesztes@vogelburda.hu



Ezúttal a Mars szelet a randa és finom

EARTH 2160

írta · JuliuS

fejlesztő > reality pump **kiadó** > zuxxez entertainment **web** > www.earth2160.com

A lengyel gárda '95-ben alakult, mint a Topware Interactive kiadó belső fejlesztőstúdiója Karakkóban. A csapat az Earth széria első tagjával alapozta meg hírnevét. 2001-ben vették fel a Reality Pump nevet, és bár voltak egyéb próbálkozásaik is (World War III, Heli Heroes, KnightShift), a kitérők után mindig visszatértek a klasszikus sci-fi RTS projektjükhöz.

Az Earth-széria legfrissebb, és egyben legjobb darabjának mindössze két oldal jutott (a helyet megette valami Rage of Vampires, Two Colors, Celsius, meg ilyenek), de nem kerülhetjük meg – legalább dióhéjban – az előzmények, valamint az utolsó rész óta eltelt történések áttekintését. Az Earth 2140 még DOS alatt jelent meg 1997-ben, bemutatva a háborúk

Vajon melyik oldalon száll harcba a háborúban a Marsi Anikó...?

és ökokatasztrófák nyomán megnyomorított Föld két nagyhatalma, az Egyesült Civilizált Államok (UCS) és az Eurázsiai Dinasztia (ED) összecsapásait. A rendre 90% feletti értékeléseket kapott folytatás a tíz évvel későbbi állapotot mutatta be, amikor a nukleáris robbantások kimozdították bolygónkat évmilliós pályájáról, és a Nap felé lökték. Egy harmadik társulat, a Hold társaság (LC) is színre lépett (külön kiegészítőt is szenteltek nekik), és a felek között még nagyobb harc alakult ki a nyersanyagokért, valamint az abból építhető, a menekülést jelentő csillaghajóért.

MARS 2160

Itt tartunk most, a Föld pusztulása óta ismét csak tíz év telt el, a megmaradt túlélők a Marson tengetik mindennapjaikat, és többnyire terraformálással vannak elfoglalva. Mindhárom szuperhatalom (UCS, ED, LC) jelen van, persze csak önmaga egykori árnyékaként, de ragaszkodva régi hagyományaikhoz, önállóan, külön bázisokon próbálnak boldogulni. A játék kezdetén az ED (ők az egykori csillaghajón érkeztek, és az emberiség túléléséért harcolnak) és az LC (a matriarchális társadalmú, békeszerető nőcik a Holdról menekültek át, ám szerény lehetőségeik miatt elég esélytelenül vágnak neki az otthonkeresésnek) oldala közül választhatunk. Az UCS kivonta magát a képletből, lévén szuperszámítógépük a Marsra tartó utazás alatt öntudatára ébredt, és robotokra épülő haderejét vezényelve az emberiség teljes kipusztítását tűzte ki célul. A helyzetet bonyolítandó színre lép egy negyedik oldal, a jó öreg idegenek, azoknak is kiközösített, és a Marsra száműzött része (tehát nem a barátságosabb fajtájúak), akiket az UCS kutatói ébresztettek fel hibernált álmukból, és most szintén lakóhelyet keresnek.

A történet négy, egyenként hét küldetésre tagolódó hadjáratból áll, amelynek végcélja természetesen a biztonságos otthonteremtés (figyelmesebb olvasók már levonhatták a következtetést, hogy a Föld ezúttal már csak a katonák emlékeiben és a játék címében felfedezhető, miután felolvadt a Napban). Ezt a gép elleni, multi pályákon játszható skirmish mód, és a négyféle multiplayer játékmód egészíti ki (ekkor irányíthatjuk az idegeneket is, akikkel a másik három szervezetet próbálhatjuk meg kirugdosni a galaxisból). Bár a sztori láthatóan nincs túlspilázva, egy sci-fi RTS számára pont megfelelő.

LEGÓZZUNK ÖSSZE EGY SEREGET!

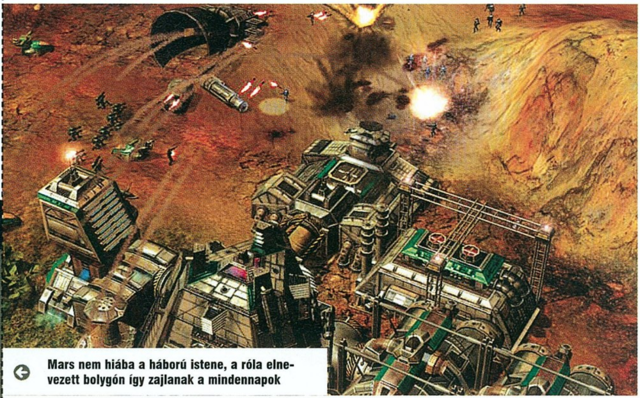
Ha az előző részhez hasonlítjuk a játékot, a lényeg tulajdonképpen nem változott: továbbra is erőforrások megszerzése, bázisépítés, valamint az ellenfelekkel történő konfrontáció (és esetleg békekapcsolatok) hármasának váltogatásával telnek majd napjaink. Nyersanyaggyűjtés tekintetében ezúttal a víz, a fémek és a szilícium áll a középpontban, amiből legalább az egyiket (a fejlesztők áldásos tevékenységének hála) általában az ellenfél bázisának tőszomszédságában fogjuk megtalálni. A kezelőfelület a modern RTS-ekhez hasonlóan egyszerű és célratörő, teljesen szabadon állítgatható, ki-be kapcsolható ablakokból áll össze. A játék egyfajta masszív stabilitást áraszt magából, áthatja a mindenhol tetten érhető kiforrottság (ilyen tapasztalattal a fejlesztők háta mögött mondjuk ez már el is várható).

Azért nem kell megijedni, a játék kellő újdonságot is fel tud mutatni, a cselekmény helyszínén és a grafika látványos feljavulásán kívül találunk még innovációra utaló jeleket szép számmal. Elsőként megemlíthetjük az Alpha Centaurira emlékeztető modulrendszert, ami azt jelenti, hogy épületeink, de még egységeink is külön elemekből épülnek fel, amiket kedvünkre kombinálhatunk, így az apróbb részekből teljesen új egységeket hozhatunk létre, illetve bázisunkat is egyedivé fejleszthetjük (plusz bizonyos mértékig a használandó tárgyakat és cipelendő felszereléseket is meghatározhatjuk). Ha ehhez hozzávesszük, hogy minden oldal egyedi bázisépületekkel és építészeti technikával rendelkezik (a holdiak például egymásra, felfelé építkeznek), és saját technológiákat kutathat ki (egyszerre akár többet is, határt csak a kutatóközpontok száma szab), amiket aztán felhasználhat az építkezésekben, vagy akár az idegenek egyedi klónozási módszerére gondolunk, beláthatjuk, hogy a játék eme része nagyon is rendben van.

Érdekességek

- A fejlesztők már évekkel ezelőtt bejegyezték az Earth2170.com domain nevet, és lelkesen hangoztatják, hogy még bőven vannak tartalékok a szériában.

- Amikor kiderült, hogy nem a Földön játszódik majd az új rész, a design csapat vezetője kiterjedt asztrológiai kutatást folytatott a kellően tudományos háttér megteremtéséért.



Mars nem hiába a háború istene, a róla elnevezett bolygón így zajlanak a mindennapok

JAMES BOND UTÓDAI

Önálló technológiák, szabadon kombinálható részegységek – ezzel még mindig nem értünk a lehetőségek végére. Az ellenfelek technológiáját is alkalmazhatjuk, feltéve, hogy azt előbb ellopta valaki számunkra. Itt lépnek színre az alapvetően semleges beállítottságú, ám kellő anyagi ráfordítással felbérelhető virtuális ügynökök, az új rész igazi főhősei, akik elvégzik helyettünk a piszkos munkát. Ezzel azonban nem ért véget a szerepük, az információ megszerzésén kívül számos dologra használhatjuk őket: növelhetjük a kutatás sebességét, fokozhatjuk a bányászati kitermelést, hatékonyabb harcoló alakulatokat hozhatunk létre, ha rájuk osztunk egy parancsnoki posztot stb. Minden ügynök más-más területen jeleskedik, és ha az egyik oldal igénybe veszi a szolgálatait, addig ő a többi fél számára nem elérhető (azaz nincsenek kettős ügynökök). A szabad ügynököket bármikor felfogadhatjuk, de ha nem vagyunk vele elégedettek, vagy már nincs szükség a további szolgálataira, el is bocsáthatjuk. Az ügynökök érzelmeket táplálnak egymás iránt – egyesek jóban vannak, míg mások gyűlölik egymást. Jópofa, hogy észben tartják korábbi szerződéseiket, így visszatérő kuncsaftnál árengedményt is adhatnak.

A játékmenet nem túl bonyolult, az irányítás az első pár küldetés alatt könnyen elsajátítható, ráadásul a hatékonyságot a játék folyamatosan tippekkel segíti. A feladatok lényegében a Dune 2 óta változatlanok (a már említett bázisépítés, hadseregyártás, ellenség lemészárlása), amit csak néha színesít kíséret-jellegű, esetleg ostromelhárító megbízatás. A harc megindulásakor pillanatok alatt átláthatatlanná válik a helyzet a mindent elborító effektek, robbantások, keresztbekasul csatázó ellenfelek miatt, így észnél kell lennünk, és jó tábornok módjára a harcmező legeldugottabb pontjára is figyelni. Ez már csak azért is hasznos, mert egységeink néha nem átallnak beragadni, vagy valami irgalmatlan hosszú kerülőutat választani, ha akadály kerül az útjukba.

SZOLID LÁTVÁNYELEMEK (?)

Bár az Earth-4 grafikus motor nem tartalmaz korábban nem látott mutatványokat, sőt még a jelenlegi csúcs látványvilágú stratégiáktól is elmarad, azért kellemes a szemnek, és élvezetes játékot biztosít. Ez talán annak is köszönhető, hogy a játék szakít a poligonokkal, és újszerű eljárást alkalmazva, Bézier-görbék matematikai modellezését használja a tárgyak megrajzolásához, így a végeredmény minden eddiginél erősebben függ a videokártyánk teljesítményétől.

A legtöbbször a szürke és barna uralkodik (némi szürkésbarnával tarkítva) a színvilágban, nincsenek élénk, rikító színek, de ez nem is várható el egy olyan fajtól, aki épp most veszítette el a szülőbolygóját – így az energiakapuk és rózsaszín energiakerítések kellően feldobják a borongós hegyoldalakat. A hangok tekintetében is kellemes langyvízként jellemezhető az Earth 2160: a szinkronszínészek beleélésén lenne mit csiszolni, ám a zeneszerző ezúttal is kellemes, fülbemászó melódiákat hozott össze (a hangeffektekről sem lehet rosszat mondani, igaz, legtöbbször csak robbanásokat hallgatunk).

Összességében azt kell mondanom, hogy bár bődületesen erős mezőnyben kell helytállnia, az új Earth hozza a tőle elvárható formát, és ugyan nem kiemelkedő, de az átlagosnál mindenképpen jobb játékélményt nyújt. Van hozzá pályaszerkesztő is, de ami mindennél fontosabb: könnyen rá lehet érezni az ízére, és ha már eljutunk a „na még a következő küldetést megnézem lefekvés előtt” szintre, nagy baj már nem lehet.

EARTH 2160

grafika	21/25
zene	15/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15

84%

PC GURU index 4/5

+ - hagyományos RTS értékek új ötletekkel frissítve
+ - Általános kiforrottság

− - Rövid történet
− - Csak drágább vason mutatja meg igazi szépségeit

C&C Generals 91%
Starcraft 95%
Red Alert 93%

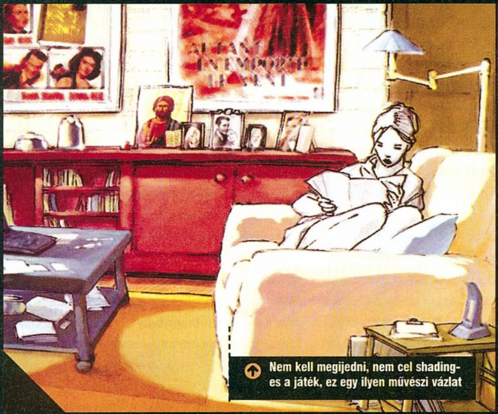
Minimum gépigény: P4 1.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1.5 GB HDD

Fahrenheit

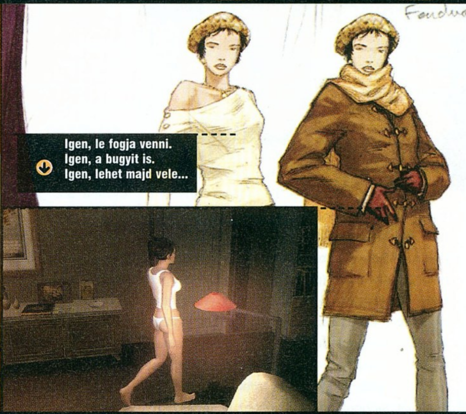
fejlesztő > quantic dream **kiadó** > atari **web** > www.fahrenheitgame.com **írta** · Flatline

A Quantic Dream párizsi székhelyű francia fejlesztőcsapat. Első játékuk, a Vavid Bowie közreműködésével készült '99-es, a sajtó által ünnepelt, és anyagilag is sikeres (600 ezer példány) sci-fi akció-kaland Omikron volt. Azóta nem sokat hallottunk felőlük, a Fahrenheit után azonban rögtön két projektbe is belekezdtek: az Omikron 2-be, és az Infraworldbe.

Rendszeresen sikítozni kezdek egy játékteszt olvasásakor, ha hosszú-hosszú sorokon át csak arról lehet olvasni, hogy milyen cég, hogyan, mennyit, miből, hány liter kávé felhasználásával készített el. Száraz, unalmas – és különben is azért ültök ott újsággal a kezetekben, hogy a játékokról, ne cégtörténelemről olvassatok! Ennek ellenére most én is így fogok kezdeni, mert azt hiszem, illik tisztában lenni a Fahrenheit elkészültének viszontagságos körülményeivel, mielőtt rátérünk a játék méltatására (plusz lehet, hogy van akit ezek az apróságok is érdekelnek, nem csak a játék).



Nem kell megijedni, nem cel shadinges a játék, ez egy ilyen művészi vázlat



Igen, le fogja venni. Igen, a bugyit is. Igen, lehet majd vele...

A játékot eredetileg epizódonként szerették volna kiadni (mint a Sin Episodest), 100% kalandjátékként. Az idők folyamán volt kiadóváltás, koncepcióváltás, leállítás, újrakezdés, és újabb kiadóváltás – de a játék szerencsére túlélte mindezt.

VIVA LA FRANCE!

Hosszú ideje csodálom a francia játékfejlesztőket. Nem elég, hogy mernek igazi újító szellemű dolgokat belepasszírozni játékaikba (nem úgy, mint a fejlesztők 95%-a), általában a produkciókban az egész játékélmény is klasszisokkal több emóciót mozgat meg az emberben, mint általában. Az egekbe azért nem szeretném emelni őket (még elbízzák magukat), de az biztos, hogy a Fahrenheittel ismét szereztek egy hatalmas piros pontot.

Miért is számít a Fahrenheit újdonságnak? Elsősorban azért, mert 40%-ban kalandjáték, 60%-ban pedig interaktív mozi, mely merész húzással a konzolokon elterjedt és ismert szituációérzékeny reflex-gombnyomogatással párosul. Ez annyit tesz, hogy pont úgy, mint a Shenmue-ben anno, vagy a Resident Evil 4-ben nem is olyan rég (vagy hogy PC-s példát is hozzak: a San Andreas lowrider minijátékában), az átvezető animációk kimenetelét a bizonyos pillanatokban felvillanó gombkombinációk megnyomásával terelhetjük a szerencsésebb irányba.

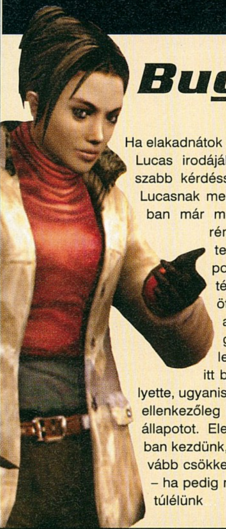
Mielőtt azoknak is elkezdene nedvesedni az erre alkalmas testrésze (a szeme, mi másra gondolnék...?), akik még mindig a „40 % kalandjáték" mondatot olvasgatják, van egy rossz hírem is. Nem a hagyományos értelemben kell értelmezni a kalandot, csupán úgy, hogy beszélgetni kell a karakterekkel és legjobb esetben négy válaszvariáció közül választva haladni a történetben.

A TÖRTÉNET

A játék érdekessége, hogy 3-4 karaktert felváltva irányítva kell eljutni a megoldásig, de azért van főszereplőnk, ő Lucas Kaine, egy folyton borostás, átlagos rendszergazda egy brókercégnél. Aki találkozott már a mi DVD mellékletünket is megjárt demóval, már toporzékolva jelentkezik a hátsó sorban, hogy bizony tudja, mi a történet eleje. Valóban: Lucas sebészi precizitással és hidegvérrel meggyilkol egy szerencsétlen átlagembert, valami rejtélyes külső erőknek engedelmeskedve. A gyilkosság közben még látomásai is vannak egy kislányról (nem FEAR-effekt, nem is pedofília...), és amikor felocsúdik a hulla felett térdelve, rájön, hogy valami itt nagyon nem kerek. Az étteremből való elmenekülésig lehetett a demóban követni az eseményeket, most azonban végre kiderül, hogyan tovább. Azok után, hogy vagy taxival, vagy metróval (későbbiekben ez is befolyásolja a történet bizonyos részeit) elhagytuk a környéket, megérkezik a másik két fontos karakter, Carla Valenti nyomozónő (for-

más alakkal, bár kicsit pattogós mozgással) és társa, a színes bőrű Tyrel. Mindketten a magukat rommá dolgozott, zombivá fáradt kategória jeles képviselői, mégis lelkesen és tisztességesen végzik a munkájukat (legalábbis a forgatókönyv ezt sugallja...) Amikor őket irányítja a játékos, bármikor lehetősége van váltani a két karakter között, amire szükség is van, mert adott tárgyakat csak adott karakter képes használni. (Szélsőséges példával élve: Carla nem fog a szemetesben turkálni, továbbá a piszoárt sem hajlandó használni, ha egy hulla is fekszik három méterre tőle – ellenben Tyrel a legnagyobb lelki nyugalommal fogdossa kedvenc tengeri uborkáját a körülmények ellenére.) A sztori nagyon intenzív, hiteles (bizonyos mértékig), a karakterek nagyon jól kidolgozottak, ellenben az egész nagyon rövid! Olyannyira rövid, hogy pont rendeltem volna a pizzát, amikor kezdett gyanús lenni, hogy lassan vége a dalnak, hiába játszom csak hat-hét órája. Mindenesetre anélkül, hogy bármilyen poént lelőnék (bűn lenne!), annyit megsúghatok, hogy minden szerepel a játékban, ami egy izgalmas filmhez szükséges. Lesz vér, akció, helikopterre ugrálás, falon futás, mátrixos lövedékkerülgetés, szex (bár nem gravitálnak a cicik...) és rejtély dögivel. Bár elsőre nehézkes lehet azonosulni egy gyilkossal (akkor is, ha

„Annak örülnénk a legjobban, ha nem ez lenne az év kalandjátéka....“



Bug

Ha elakadnátok annál a résznél, mikor Lucas irodájában Tyrel egy hosszabb kérdéssorozatot tesz, fel és Lucasnak megkezdődnek a korábban már megjelent óriásrovaros rémképei (bug, ééérted...), cselekedjetek pont fordítva, mint a játék elvárná! Ha huszonötödször is meghaltok a helyes, hibátlan gombkombinációk ellenére, rájöttök, hogy itt bizony hibázni kell helyette, ugyanis a játék valamiért pont ellenkezőleg számolja a pszichikai állapotot. Eleve rossz lelkiállapotban kezdünk, ami folyamatosan tovább csökken, ha jó választ adtok – ha pedig nem, akkor stagnál és túlélünk

"Ó, bárcsak lenne a PC Guruban poszter, kihajtogatható, A/1-es, és én szerepelnék rajta..."

A mosónők korán halnak... de a mosógépeket megvédi a ***nem fizetett reklámdíjat*** mosópor!

más irányítja a kezét, amikor öl), hamarosan kiderül, hogy mi áll a városban elkövetett rituális gyilkosságok hátterében. A bejárható közel 50 helyszín (sajnos egy-egy szoba is annak számít) változatos, elsősorban New Yorkban kell tevékenykedni, noha lesznek visszaemlékezések, és gyermekkori élmények is, melyekben szintén miénk az irányítás.

JÁTÉKMECHANIKA

Már említettem, hogy a Fahrenheit szokatlan hozzájárulást vár a történet alakításához a játékostól. Erősen hiszem, hogy azért került bele a történet felétől egyébként egyre hangsúlyosabbá váló gombnyomogatós akciórész a játékba, hogy jobban kielégítsék az adrenalinhoz szokott konzoljátékosokat. Biztos sok vitát fog a módszer generálni, de szerintem a Get Ready feliratok után bejövő minijátékok (melyek általában filmes körítésben érkeznek) alkalmazása nagyszerű módja az izgalmas történetvezetésnek, továbbá folyamatosan olyan állapotban tartja a játékost, hogy az úgy érzi, valóban egy filmet néz. Itt arra gondoljatok, hogy sokszor lesz olyan eset, amikor hosszú perceken át a képernyő közepére fókuszáltok, ahol megállás nélkül nyomja a játék, hogy milyen egér-, és billentyűzetkombinációt kell elvégeznetek, hogy előnyhöz jussatok, vagy egyáltalán megoldhassátok az adott részt. Beszélgetéseknél, – például amikor Tyrel eljut Lucashoz és kérdéseket tesz fel neki – sikeres kombinációk segítségével Lucas hallhatja Tyrel gondolatait, s ebből leszűrheti, hogy mit vár válaszként vagy mire kíváncsi – míg sikertelen gombnyomogatás esetén nem hallani, és a választható válaszok is szűkülnek. Picit zavarosnak hangzik, de higgyétek el: meglepően jól működik. Annyi a fontos, hogy amikor megláttátok a Get Ready feliratot, ne eresszétek el a billentyűzetet-egeret, mert akciózni kell izibe (a játék háromnegyedétől ilyenforma irányítás lesz, nem pedig a szaladgálós kamera perspektíva). Ez azzal is jár, hogy a játékot fura mód sokszor nem az élvezi leginkább, aki játssza (hiszen az a gombnyomogatásra koncentrál, nem a történésekre), hanem aki a játékos mellett ül, és folyton beledumál, hogy mit is kéne csinálni...

A kamera sajnos nem dinamikusan követi a karaktert, gombnyomásra változtatható a szöge, továbbá annyira unintelligens az irányítása, hogy többször fogjátok azon kapni magatokat, hogy leordítjátok a monitort az asztalról. Auto-

mata kameraváltáskor már nem számít jó iránynak az addig lenyomva tartott billentyű és Lucas/Carla/Tyrel képes azonnal megfordulni, plusz nem állítható kellemes mértékűvé az egér érzékenysége: vagy túl „lekváros", vagy túl gyors. A kép a képben funkció viszont zseniálisan működik – bárcsak minden játék alkalmazná, ezáltal is fokozva a feszültséget!

A demo után már mindenki számára ismert az irányítás: egy pozícióban állva (ha több használható tárgy is van a közelben) az egérgomb megnyomásával és adott irányba húzásával dönthető el, mit is kíván az ember tenni. A beszélgetéseknél is ugyanez a helyzet, szerencsére nem komplett mondatok közül kell választani, hanem gyorsan (ilyenkor rohamosan csökken egy csík a képernyő felső részén, pont úgy, egyes akciórészeknél), címszavak közül választva kell reagálni. Ilyen címszó lehet például a „hazudni", az „elterelni", az agresszívan „válaszolni" stb. Figyelni kell arra is, hogy kihallgatásoknál ne adjatok olyan választ, ami azonnal lebuktat. Gondoljatok csak bele:

- Üdvözlöm, Tyrel vagyok a New York-i rendőrségtől, örülök, hogy végre találkozunk! Feltennék néhány kérdést...
- Én nem öltem meg senkit az étteremben tegnap este!
- Öőő, game over van tesó, velem jössz!

A jobb alsó sarokban sokat fogjátok látni a pszichikai állapot kijelzőjét, amelynek sajnos sokkal kevesebb szerepe lett a játékban, mint vártam volna. A demóban még nagyszerűen érvényesült a különböző állapotokkal együtt változó történetmesélés, addig a teljes verzióban inkább csak azt jelenti, hogy vége a játéknak, ha Lucas teljesen szétesik a sok látomástól és a félelemtől. A rossz minijáték-teljesítmények és a nem körültekintő tárgyhasználat eredményezheti azt, hogy túl gyorsan csökken ez az indikátor, de nemigen lesz rá példa, hogy komolyan gyúrnotok kéne erre. Carla és Tyrel szellemi állapota végig kitűnő, miattuk nem kell aggódnotok.

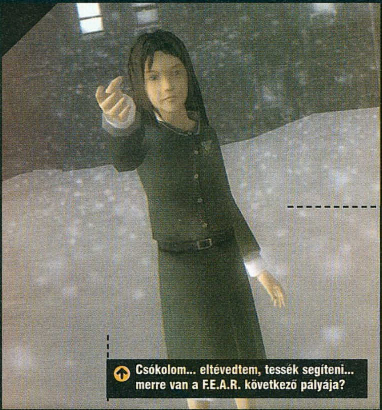
A játék legizgalmasabb jelenetei során, amikor hajszálon függ, hogy Lucast elkapják-e a rendőrök (például a főhős a szekrényben rejtőzik, miközben a lakásban házkutatást tartanak), megjelenik egy gyanakvás-kijelző is, aminek telítődése attól függ, hogy mennyi jelet hagytunk magunk után, ami alapján elkaphatnak. Érdekes, hogy a fontos momentumokat sokszor nem mutatja a játék, azaz hiába irányítja a játékos Lucast, nem tudjuk meg például, hova rejti a gyilkos fegyvert az étteremben, vagy más esetben, hogy az irodájában hova rejt el bizonyítékokat. Mindezt azért, mert a nyomozó karakterekkel kell majd a túloldalt vezérelve megtalálnunk a tárgyakat – úgy pedig nem lenne izgalmas, ha Lucast irányítva tudnánk, hova rejtettük azokat...

GRAFIKA, ZENE, HANGOK

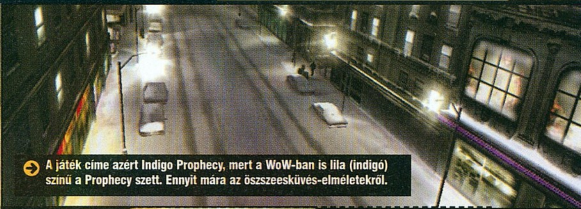
A játék leggyengébb eleme egyértelműen a grafika. Négy évvel ezelőtt még mindenki arról álmodozott, hogy milyen jó is lesz, ha megjelenik a Fahrenheit, mert szép és jó az ICE engine. Eltelt azonban közben pár év és mára már abszolút átlagosnak hat a dolog, még PS2-n és Xboxon is, PC-n meg pláne. A textúrák mosottak, a modellek szögletesek, de legalább motion capture alapú animáció jó annyira, hogy élvezhetővé varázsolja az ügyesen kialakított, hihető elrendezésű helyszíneket. Ráadásul bármihez hozzá lehet nyúlni szinte, amin látszik, hogy nem bútor és azért van ott, hogy bizgerélje a játékos.

Fahrenheit Indigo Prohecy

Valószínűleg a Hot Coffee botrány, illetve Michael Moore-féle Fahrenheit 9/11 film miatt látta jobbnak az Atari, hogy a játék amerikai változatában két jelentős dolgot változtat a programon. Az első maga a cím (a tengerentúlon Indigo Prhophecy a doboz felirata) a második pedig a cikkben is említett szexjelenet kiollózása. Ugyan nem tudom, kit zavart volna Jack Thomsonon kívül az a két – elég gyengén textúrafestett – mellbimbó és két egymásba fonódó poligonhalmaz, de szerencsére nem vagyok fiatalkorú amerikai, így lehet, hogy képes vagyok feldolgozni a látványt fejlődési rendellenességek nélkül.



Csókolom... eltévedtem, tessék segíteni... merre van a F.E.A.R. következő pályája?



A játék címe azért Indigo Prophecy, mert a WoW-ban is lila (indigó) színű a Prophecy szett. Ennyit mára az összeesküvés-elméletekről.

Másvélemény
Grath

A Fahrenheitben a legzseniálisabb a tekergőző, egyre inkább kitárulkozó történet – éppen ezért sajnos angoltudás nélkül pont a leglényegesebb részéről maradunk le. Maga a játékmenet néha – amikor perceken át tartó akciójelenetek vannak – idegesítő, de maga nyomozás tökéletes. Különösen azok a részek tetszettek, ahol a másik karakterünk után kell kutatni, netán őt kell kihallgatnunk. Olyannyira megfogtak ezek a részek, hogy a grafika szinte fel sem tűnt – ehelyett az igazi problémám a játék végével volt. Bejön egy olyan szál, aminek semmi előzménye sincs, és csak ok arra, hogy még egy kettyintést animálhassanak le a fejlesztők, túl sok a lopakodós- és akciórész, a végső befejezésnél pedig ilyen előzmények után valami frappánsabbra számítottam volna. Nem akarom persze szidni a Fahrenheitet, mert nagyszerű thriller, érdemes kipróbálnia mindenkinek, nem csak a kalandjátékszerelmeseknek!

93%

lőni benne, továbbá gondolkodni kell néhol, kalandjáték-elemeket tartalmaz és rövid. Ha ezzel most sikerül profitot termelnie a Quantic Dreamnek és a döglődő Atarival a hátuk mögött, elindulhat egy folyamat, amely nekünk játékosoknak egy változatosabb, izgalmasabb játékokkal teli jövő kezdetét jelenthetné.

Mielőtt azonban elérzékenyülnék, és magam is elhinném, amit írok, meg kell osszam veletek a félelmem, miszerint a Fahrenheit annak ellenére bukni fog, hogy nagyon jó játék. Valamiért a jó játékok sohasem kelendőek (bár lehet, hogy csak nekem van kificamodott ízlésem)... Ha tetszik a játék a képek és a cikk alapján, javaslom, rángigáljátok addig a pénztárcátokat, vagy a szülők fülét, míg meg nem veszitek a Fahrenheit. Sokszor újrajátszható, számtalan módon alakítható, izgalmas, misztikus történet, érdemes többször nekiugrani!

Hull a hó, és hózik... és kit érdekel Micimackó, amikor mind megfagyunk?!

Ajjaj... már előre félek, milyen látomás fog a nyakamba ugrani ebből a vészjósló kádból

„...mert az azt jelentené, hogy idén érkezik egy még ennél is zseniálisabb kaland!“

Érdemes is eljátszogatni mindennel, amit találtok, fantasztikus mocap animációk vannak a játékban! Azt hiszem, elérkezett az ideje, hogy nagy mennyiségű, ehető minőségű motion capture-t alkalmazhasson minden közepesen nagy-kicsi játékfejlesztő stúdió. (Mondjuk a Quanticnak könnyű, 2001 óta saját motion capture stúdiójuk van, 24-kamerás rendszerrel, 350 m2-es, 9 méter belmagasságú műteremmel...)

A szinkronhangok nagyon jók! Ritkán éreztem csak irritálónak egyes mondatokat, jó munkát végeztek a szövegkönyvvel. Tyrel hangja igazi kemény szexgép feka stílusú, Carla, mintha a Szex és New Yorkból lépett volna elő (csak épp pisztolya is van), Lucas az abszolút elveszett, önmagát kereső lélek, Agatha (a látnok néni) hangja pedig egyenest filmbe illő, füleljétek majd meg.

A zene egyenesen páratlan – nem véletlen, hogy egy raklap pénzt fizettek a komponistának (Angelo Badalamenti, a Twin Peaks és egy rakás másik David Lynch film zeneszerzője), hogy ne techno-prüntyögés, és hörgős rock legyen a játékban, mint például mindegyik EA termékben manapság. A fő dallam melodikus és kiábrándult, az akciórészek alatti pedig sokadik hallásra sem idegesítő. Kicsit talán lehetett volna több zene a játékban – csupán három darabot variálnak végig.

VÉGÍTÉLET

Remélem sikeres lesz a játék, és sokat eladnak belőle, annak ellenére, hogy egyszer sem kell

FAHRENHEIT

grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15

91%

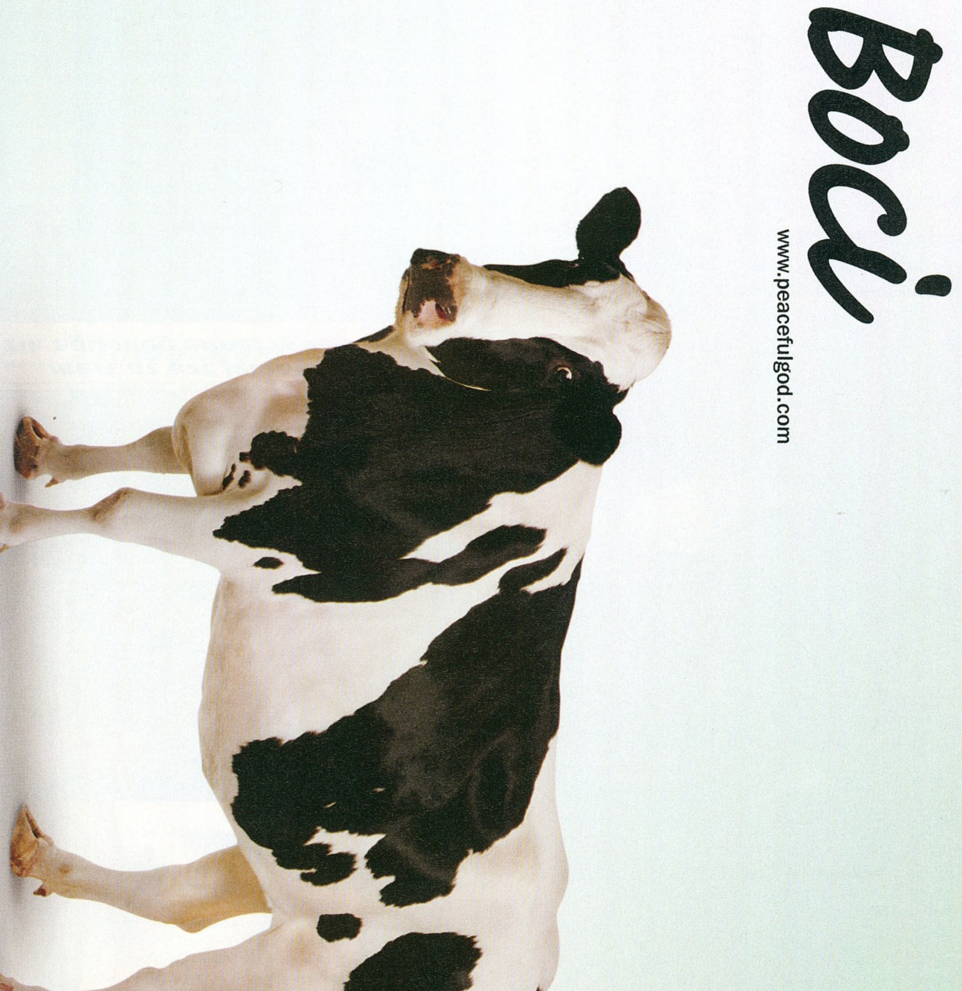
PC GURU index 5/5

\+
- Kiváló, izgalmas sztori
- Egyedi játékmenet
- Zseniális zene

–
- A végefelé túl sok az ügyességi rész
- Lehetett volna hosszabb...

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Longest Journey	90%
Omikron	92%
Still Life	82%



Ha hatalmadban állna, teremtenél vagy pusztítanál?
Játssz jót. Játssz rosszat. Játssz istent.

Keresd az üzletekben 2005. október 14-től!

Software © 2001-2005 Lionhead Studios Limited. Minden jog fenntartva. A Lionhead, a Lionhead embléma, a Black & White és a Black & White embléma a Lionhead Studios Limited bejegyzett végjegye. Minden jog fenntartva. Az Electronic Arts, EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Kiadja és terjeszti az Electronic Arts. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.

12+ www.pegi.info
LIONHEAD STUDIOS
PC DVD ROM

Ha hatalmadban állna, teremtenél vagy pusztítanál?
Játssz jót. Játssz rosszat. Játssz istent.

Keresd az üzletekben 2005. október 14-től!

Software © 2001-2005 Lionhead Studios Limited. Minden jog fenntartva. A Lionhead, a Lionhead embléma, a Black & White és a Black & White embléma a Lionhead Studios Limited bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva. Az Electronic Arts, EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Kiadja és terjeszti az Electronic Arts. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.

Pear Harbour-ító! irta · Neuro

HEROES OF THE PACIFIC

fejlesztő > ir gurus kiadó > codemasters web > www.heroesofthepacific.com

A tíz éve alapított ausztrál IR Gurus fejlesztőcsapat eddig leginkább az amerikaihoz igencsak hasonló ausztrál focit feldolgozó AFL sorozatról volt ismert szűkebb hazájában, valamint helyi tévés és mozis cégek számára készítettek animációkat, grafikai trükköket. A Heroes of the Pacific az első próbálkozásuk, hogy a kenguruk földjén túl is megismertessék a nevüket a játékosokkal.

A második világháború még most, 60 évvel a harcok lezárása után is az egyik leghálásabb témája filmkészítőknek és játékfejlesztőknek egyaránt. Nem meglepő, hogy már évek óta szinte minden hónapra jut egy-egy stratégia vagy lövöldözős játék ebben a környezetben. A repülés szerelmeseit nem kényeztetik el ennyire a kiadók és fejlesztők, szimulátorból ugyanis jó, ha egy-kettő megjelenik évente. A hiány oka elsősorban a szimulátorok összetettsége: manapság egyre kevesebb embernek van elég ideje és energiája, hogy hosszú órákat töltsön egy játék kezelésének megtanulásával, hogy aztán fél órát repülhessen a célig egy tízmásodperces akcióért. A fejlesztők inkább a gyors, akciódús, könnyen elsajátítható arcade „szimulátorok" felé fordultak, mely stílusnak az egyik legújabb tagja a Heroes of the Pacific.

Kék repülők a kék égen a kék óceán fölött - úgy látszik nemcsak Picassónak volt kék korszaka...

KÜLDETÉSEK ÉS GÉPTÍPUSOK

A Heroes of the Pacific a háború európai játékosok számára kevésbé ismert csendes-óceáni csatáit dolgozza fel egy könnyed, jól összerakott és látványos akció-szimulátor keretein belül. A játékot egy fiatal amerikai pilóta bőrébe bújva kezdjük, aki mit sem sejtve az egyre fokozódó háborús helyzetről, a haditengerészethez jelentkezik pilótának. Az első csatánk, nem meglepő módon, Pearl Harbor védelme lesz 1941 decemberében. Hawaii-ról indulva a további 25 küldetésben meglátogathatjuk a Csendes-óceán apró, vagy éppenséggel nagyobbacska szigeteit, hogy megmérkőzzünk a japán hódítókkal, majd lassan visszafoglaljuk a megszállt területeket.

A játék elején, az arcade stílus szabályainak megfelelően, mindössze egyetlen repülőgéptípussal vehetjük fel a harcot a japán hódítókkal. A korai P-40-es Warhawkot aztán egyre jobb és jobb masinákra cserélhetjük le, ahogy haladunk előre a játékban. A repülhető típusok listája meglehetősen impozáns: 35 különböző vasmadarat próbálhatunk ki a programban, olyan nagyszerű és méltán népszerű gépeket, mint a Wildcat és a Hellcat, a P-38 Lightning, a P-51 Mustang, vagy a Dauntless és a Devastator bombázók illetve torpedóvetők. A készítők természetesen beletettek még a játékba egy rakás japán, német, orosz és angol repülőgépet is, amelyeket multiplayer és quick mission módban próbálhatunk ki.

„JÓ-JÓ, HOGY MOSTANÁBAN AZ ARCADE JÁTÉKMENET A DIVAT, MEG AZ ELADHATÓ, DE AZÉRT ILYEN SZINTŰ TÚLZÁSOKBA NEM KÉNE ESNI..."

A hadjáratot kiegészíti még öt történelmi küldetés, öt gyakorló misszió és persze a ma már elengedhetetlen multiplayer mód, amelynek a segítségével kooperatív vagy dogfight szervereket látogathatunk meg, de akár saját magunk is létrehozhatunk egyet, hogy megmérkőzzünk barátainkkal (sajnos a multiplayert nem tudtam kipróbálni, a játék sajtóverziója ugyanis a megjelenés előtt két héttel jutott el hozzám, ezért aztán a cikk írásakor még nemigen találtam vállalkozó kedvű játékost, akit virtuálisan apró darabokra lőhettem volna...).

A küldetések meglehetősen változatosak a hadjárat során: lehet részünk légtérvédelemben, ellenséges földi célpontok támadásában, bombázásban, torpedózásban, sőt saját támadó kötelékek védelmében is. A készítők végig 100%-on tartják az akciót a küldetések alatt, így pihenésre nem nagyon jut majd idő. A csatákat, több hasonló stílusú játéktól eltérően szerencsére nem kell egyedül megvívnunk: sok esetben kapunk kísérőket, akiknek négy különböző parancsot adhatunk ki a harcok során, amelyeket meglehetős ügyességgel végre is hajtanak.

Lehet, hogy Japán a Mosoly Országa (meg a Metal Gear Solidé, a Final Fantasyé és a Silent Hillé), de ennek a pilótának most aligha van kedve mosolyogni...

A hadszíntér

Japán fokozatos katonai jelenléte a Távol-Keleten az 1905-ös csuzimai ütközettel kezdődött, amikor is legyőzték az orosz flottát egy mindent eldöntő tengeri csatában. A második világháború előtt, illetve a háború elején a japánok Kínával álltak hadban, majd 1941. december 7-én megtámadták az amerikai haditengerészeti bázist Pearl Harborban, ahol elsüllyesztették az amerikai flotta legfontosabb csatahajóit. Az amerikaiak szerencséjére azonban a repülőgép-hordozó anyaha-

jók ebben az időpontban éppen a nyílt óceánon gyakorlatoztak, így 1942-re a megmenekült anyahajók vezetésével megállították, majd lassan visszaszorították a japánokat, akik addigra elfoglalták a térség legfontosabb szigeteit, Burmát, Szingapúrt, Új-Zéland egy részét és már Ausztráliát fenyegették. A sorsdöntő midway-i ütközet után Japán folyamatosan veszette el a megszállt területeket, és három év múlva az amerikaiak már a Kijusut támadták. A háborút az 1945. augusztus 6-án és 9-én ledobott két atombomba fejezte be, elpusztítva több százezer ártatlan civilt Hiroshimában és Nagaszakiban.

NAGYSZERŰ IRÁNYÍTÁS ÉS AZOK A FRÁNYA MENÜK...

A repülő eszközök irányítására két lehetőségünk is van: az amatőr és a profi mód. Pozitív csalódás volt, hogy professzionális módban a gépek meglehetősen élethűen irányíthatók: a játék kezeli a joystick gázkarját, sőt az oldalkormányt is! Persze senki ne várjon a Forgotten Battleshez vagy a Flight Simulatorhoz fogható repülési és sérülési modellt, de a stílus keretein belül ez az egyik legjobb, amivel eddig találkoztam. Az amatőr mód a játékkal csak most ismerkedők, illetve az egészen fiatalok számára lett kitalálva, akik nem akarnak az átesési sebességgel, és a repülés rejtelmeinek egyéb apróságaival bajlódni.

Sajnos a menürendszer messze nem sikerült olyan jól, mint a játék akció része. Vélhetőleg konzolos hagyaték a képernyőn össze-vissza elhelyezett menüpontok és gombok garmadája, amelyek kezelése gamepaddel egyszerű lehet, de az egérrel folyton ide-oda kell ugrálnunk, hogy továbbjussunk a repülőgép-kiválasztáson vagy mondjuk a fegyverzetbeállítási képernyőn. A játék hangulatáért nagy részben felelős átvezető képernyők és animációk azonban nagyon jól sikerültek. Mindig is tetszettek a '40-es évek amerikai propagandaplakátjai, és a grafikusok érezhetően egy jól átgondolt, ilyen jellegű design mentén haladva építették fel a programnak ezt a részét.

A Heroes of the Pacific grafikája vegyes képet mutat. A repülőgépek jól néznek ki, mi több: meglehetősen hasonlítanak is az eredeti modellekre. A táj és a tenger megvalósítása azonban már nem ennyire jó. A városok kihaltak, a tenger csak egy kékeszöld massza, a szárazföld pedig világos- és sötétzöld foltok halmaza. A konzolverzióból átültetett grafika meg sem közelíti a PC-kből kihozható maximumot... Az effektek viszont egész jók: a felhők és a napsütés, a robbanások és a légvédelem lövedékeinek becsapódásai szépek, a géppuskák torkolattüze ugyan messze van a valóságtól, de ez nem is számít igazán, hiszen nem valami vérkomoly szimulátorról van szó. Hangok terén semmi különlegeset nem produkál a játék: a motorhangok és a géppuskák kelepelése az elvárható szinten van, egyetlen problémám az idegesítő kiképzőtiszt, illetve parancsnok, akinek a folyamatos okoskodását a küldetések alatt vagyunk kénytelenek hallgatni.

A CSATA VÉGÉN

A Heroes of the Pacific szórakoztató játék, amely hosszú órákra le tudja kötni az embert – főleg ha az a bizonyos ember nem több mint 10-12 éves... A stílus korlátai miatt azonban a játék egy bizonyos kor felett már nem okoz olyan nagy élvezetet, sőt egy idő után lassan, de biztosan unalomba fullad. Ha valaki azonban egy gyors légicsatára vágyik a gonosz japánokkal valahol a Wake-sziget felett, érdemes beizzítani a joystickot vagy gamepadet és belevágni az akcióba!

Heroes of the Pacific

grafika	18/25
zene	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15

67%

PC GURU index 3/5

+
- Rengeteg fegyver és ketyere
- Megannyi lehetőség és mód a végigjátszásra

–
- Rövid játékidő
- Középszerű látványvilág
- Lineáris

Pacific Fighters	71%
B17 Flying Fortress	75%
Il-2 Sturmovik	93%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

SUDEKI

fejlesztő > climax **kiadó >** zoo digital **web >** www.sudekipc.com

A brit központú Climax '88-as alapítása óta a Sudeki éppen a negyvenedik kiadott játéka. Fő profiljuk a MotoGP sorozat által fémjelzett száguldozós vonal, de szinte minden játékkategóriába belekóstoltak már (külön érdekesség, hogy ők készítik a Blizzard játékainak konzolos átiratait).

Ha nem hallottam volna korábban, hogy a Climax angol fejlesztőcég, képtelen lettem volna elhinni, hogy a távol-keleti fejlesztőcsapatokon kívül bárki képes lenne Sudeki névvel játékot megjelentetni. Ezért az első mondatért nem csak azért távolítják majd el a létfontosságú szerveim, mert sokan szeretnék azt hinni, hogy a Sudeki inkább RPG, mint kaszabolós akciójáték, hanem azért is, mert az egész játék magán hordozza azokat az elemeket, melyeket elsősorban a Japánban dolgozó fejlesztőcsapatok játékai tartalmaznak. A Climax számára igazi bók ez, hiszen a Sudeki jól néz ki, kellemesek a hangjai és... a többit lássuk részletesebben!

SUDEKI, MI IS VAGY VALÓJÁBAN?

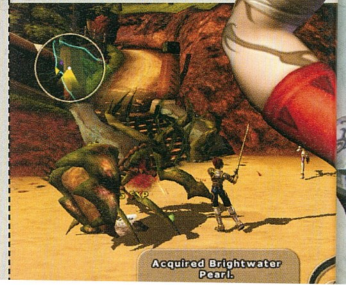
Szerencsére a derék britek, ha már RPG-elemekkel megtűzdelt játékot kívántak készíteni, vették a fáradtságot és összehoztak az átlagosnál érdekesebb és befogadhatóbb történetet. Óvatosan kell fogalmaznom, ha bármit is meg akarok osztani a sztoriról, mivel nem szeretnék beállni azon cikkírók táborába, akik levélbombákat kapnak a játékélmény elrontása miatt egy-egy elszólással a cikkekben... Sajnos azonban a történetet kénytelen vagyok nagy vonalakban leírni, hogy megfelelő hangulatba kerüljetek – mivel ez a játék egyik legerősebb pozitívuma.

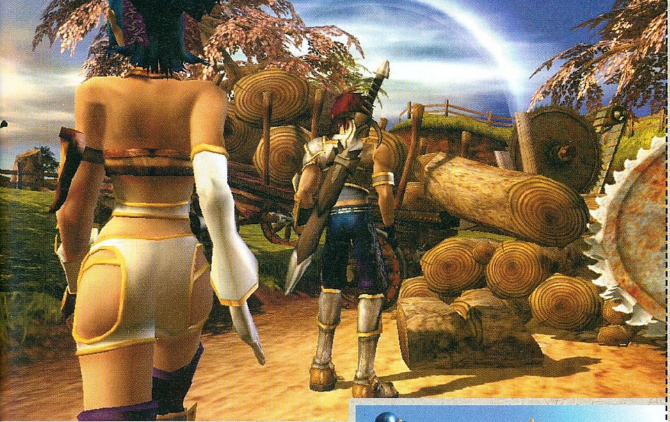
Réges-régen, egyszer csak keletkezett egy isten, aki nagyon jól érezte magát, ugyanis volt egy bolygója, melyet pátyolgathatott. Szépen eljátszadozott Sudekivel, a bolygón élők imádták őt, mégis annyira unalmas volt a Peter Molyneux-féle játékmenetet gyakorolnia (annak ellenére, hogy neki nem csak szimulálnia kellett a mindenható képességeit), hogy úgy döntött, szeretne egy másik istent is, hogy megosszák örömeiket. Így is lett: hipp-hopp társa keletkezett. Eleinte mosolygós volt az új jövevény, és osztoztak a vidámságban. Azonban később, ahogy várható volt, irigy lett a „gonosz" isten és száműzte a jó istent a környékről, hogy egyeduralmat gyakorolhasson. Természetesen a jó isten nem hagyta annyiban a dolgot, hiszen tudta már egy ideje, hogy társa nem túl jószívű, nem tesz semmi jót, és különben is erőteljesen lenyúlja az éhezőktől a lekváros kenyeret. Így négy hős segítségével pillanatok alatt megszabadult száműzőjétől. Azonban mielőtt végleg felszeletelhették volna a hősök a gonosz istent, az fogta magát és kettécsapta Sudekit: így lett két bolygó, majd csend és hullaszag hosszú évszázadokon át. A legenda szerint a négy hős történetének nem volt még vége, hiszen hiába maradt egy isten, a próféciák elképzelhetőnek tartották, hogy még szükség lesz rájuk egyszer...

"Fiatal lányok, rátok nézek; rátok nézek, de semmit nem látok..."

A HARCRENDSZER ÉS VEZÉRLÉSE

Nem nehéz összerakni, hogy most jött el az ideje, hogy a régóta elhalálozott négy hős leszármazottai kézbe vegyék Sudeki sorsát és megmentsék a pusztulástól. A négy fő karakter közül az egyik Tal, akit a legtöbbet fogtok irányítani. Harcias fiatal fiú, apja nagy hadvezér volt régen, és a történetben párszor elő is kerül (azaz inkább a gyűlölet, melyet Tal táplál iránta). A többiek: Elco tudós, Buki egy negyvenéves asszony hangjával felvértezett harcos maca, Eilish pedig boszorkány. Tulajdonképpen felfogható két közelharcos és két távolsági karakterként a csapat, plusz mindegyiküknek vannak személyre szabott speciális tulajdonságaik, melyekre nagy szükség is lesz a harcokban.

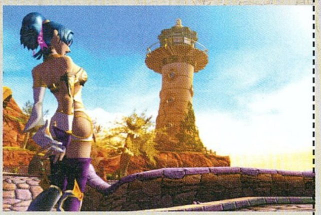




játékos, vagy sem. A főellenségek nagyon jól eltaláltak, ezek azok a csaták, amelyek a sima csetepatéknál jóval hosszabbra nyúlnak, de élvezetesek és ötletesek, így egy rossz szavam sem lehet rájuk.

Fontos még a játékban buff (nem büfi, nem is nyomdahibás büfé, hanem buff!) szerepe, ami az egész csapatra ható módosítót jelenti. Először drága mulatságnak hathat a használatuk, de jobb kicsengetni a manát rá, mint meghalni, az biztos. Legtöbbször a damage absorb opciót ajánlott használni, főleg főellenfeleknél. Ez annyit tesz, hogy a buff a sebzés 70%-át benyeli, így nem fekszik meg a játékos által irányított karakter olyan hamar. Tessék használni!

Az összes többi irányítást érintő kérdést nagy hirtelenséggel kihagyom, hiszen mindenki játszott már 3rd person játékkal, ismeri a WASD gombok elhelyezését, azok funkcióját, hovatovább az egérhez sem két kézzel nyúl. A mentési lehetőségek korlátozottak, de nem kell megijedni, ezt nem darabszámra, hanem helyszínre korlátozva értem csak.



Sajnos addig a pillanatig, míg a három nagy bejárható terület közül a másodikra el nem érkeznek a karakterek (ettől kezdve harcolnak együtt kisebb-nagyobb megszakításokkal), nem annyira élvezhető a harcrendszer, mint lehetne. Tal és Buki esetében „nézdahátam" perspektívából kell aprítani, azt is elég szokatlan módon: három gombocska villan fel időnként, ekkor kell megnyomni az egérgombok valamelyikét, szétkombózva az ellenfelek puhább testrészeit. Ha sikerül megtanulni, hogy milyen variációra mit csépelnek a játékosok, könnyűszerrel lehet kiosztani bármennyi ellenfelet. Elco és Eilish esetében FPS nézetben kell tornászni a változatosság kedvéért. Elco fegyvere a legütősebb a játékban, a sebzése vagy el lett rontva, vagy direkt úgy találták ki, hogy a többiek csak támogató karakterként funkcionáljanak, míg vele harcolunk. Természetesen repkednek a gyógyító varázslatok is harc közben (Eilish és Buki, időkésleltetéses és instant gyógyítással), egyéb speciális támadásokról nem is beszélve. Idővel minden karakter használni fogja (kell is!) a Skill Strike-okat, amelyből hat darab jut mindenkinek. Ezeken felül Spirit Strike is van, ami két extra bónusz varázslatot jelent per karakter. Az egyik egy ultraerős offenzív cucc, a másik pedig többnyire a védekezést segíti. Nagyon eszi mindkettő a spirit pontokat, így csak csínján bánjatok velük. Manát, melyet akár idézőjelbe is tehettem volna, sikeres támadásokkal szerezhettek, bár ezt szinte le sem kellett volna írnom, úgyis látni fogjátok már az első harcban, ahogy nő a kijelzőn a Spirit Meter értéke. A harcrendszer így elsőre kissé bonyolultnak hathat, de nem kell aggódnotok, a tutorial részben (ami a történet középpontjául számító főváros biztonságos falain belül zajlik) mindent elsajátíthattok. A 13-15 órás játékidő végére vagy nagyon fogjátok unni a klikkelgetést és inkább a történetet szeretnétek már végre befejezni, vagy örömötök lelitek majd az egyre élvezetesebb, sokszor 20-25 percesre elnyúló (nem vicc) csatákban. Személy szerint én semleges maradtam, pont kezdtem már kicsit sóhajtozni, amikor újra és újra feltűntek az ide-oda szaladgálásnál a helyszínek között a rosszfiúk. Jól halljátok: véletlenszerűen sorsolja a gép, hogy épp ellenfelekbe botlik-e a

„A KÉT FINAL FANTASY EPIZÓD ÓTA NINCS JÓ JAPÁN AKCIÓ-RPG PC-N; A SUDEKI UGYAN NEM ÉR FEL A NAGYOKHOZ - DE LEGALÁBB VAN..."

HELYSZÍNEK, HANGULAT

Rengeteg labirintusban, faluban, réten, hegyen vezet majd keresztül a történet, nem lesz okotok legörbülő szájjal sopánkodni, hogy már megint nincs mit csinálni, és unalomig ismertek a helyszínek. Ugyan pár logikátlanság zavart, például hogy végig azt sulykolják a játékosba, hogy tegnapelőttre kellett volna teljesíteni az összes küldetést, mert annyira nagyon szorít az idő és siess, és rohanás, és különben is. Ennek ellenére többször előfordult, hogy teljesítettem egy fő küldetést, ami nyomná tovább a sztorit előre

Hát, ha mellbedobásra mész, vagy a természetnek, vagy a sebésznek bőkezűbbnek kelltt volna lennie...

végre, erre közli az NPC, hogy nyugodtan szaladgáljak még, gyűjtögessek pénzt, tapasztalatok, elvégre nem sietünk sehova. Hát hogy a pékbe ne sietnénk, hiszen eddig pont erről volt szó, bajban a haza, meg ilyenek... Túlságosan

～２つの世界の謎を解く４人の勇者たち～

érezhető, hogy egy csőben halad előre a játékos, abszolút lineáris a játékmenet, csupán a fegyver, pajzs és egyéb fejlesztések, no és néhány beszélgetés ad picinyke fűszert az amúgy kellemes játékmenethez, de valójában nem lehet akármikor akárhova menni. Őszintén szólva, muszáj megjegyeznem, hogy ne higgyetek azoknak a magazinoknak, vagy online lapoknak, amelyek azt állítják, hogy óriási szabadság van a játékban. Nyakon kell szúrni azokat, akik azt akarják elhitetni a néppel, hogy a Sudeki valami páratlanul jó RPG, számtalan lehetőséggel. Vagy nyakonszúrás helyett inkább le kellene ültetni őket a gamecube-os Wind Waker elé, és akkor rájönnek, mi is az a mozgásszabadság...

Figyeljetek rá, hogy a végső harc előtt már nem lesz alkalmatok visszamenni a korábban szabadon elérhető területekre, így mentsetek előtte,

hátha még nem teljesítettetek pár alküldetést. Ezeknek sajnos vajmi kevés köze van a sztorihoz, sőt, az egész történet vonalvezetéséről elmondható, hogy nem elég mély. A karakterjellemek mögé nagyon kevéssé látni be, nem érezni azt a kötődést és szeretetet, melyet jól eltalált, emocionális kéjhömpölyt keltő karaktereknél érezni a sikeresebb játékokban. Sok elvarratlan szál van a történetben, a körültekintő nyomozás ellenére sem sikerült több infót megtudnom például Tal apjáról, a Sudeki mellett élő világ sorsáról stb. Egy biztos, küzdeni kell egy faj ellen, aminek az eredete nem tisztázott, egy olyan fegyverrel, melyet Elco épített, de energiára van szüksége – a játék során ebbe kell energiakristályokért rohangálni, no meg fejlődni, hogy le lehessen nyomni a főellenfele(ke)t. De az valóban bosszantó, hogy ezekről a kissé sem jelentéktelen eseményekről sokkal kevesebb írásos anyagot fogadhatunk be a játékidő alatt, mint egy ilyen kaliberű grafikával és háttérvilággal rendelkező játékról feltételezné az ember. Őszintén hiszem, hogy a Sudekiben sokkal több lehetőség

lapult, mint amennyit kiaknáztak belőle a Climaxnál.

SZÉP VAGY, SZÉP VAGY KIRÁLYLÁNY

A Sudeki világában a férfiak izmosak, a lányok pedig szépek. Nem csak a modelleket dicsérem, hanem az egész grafikai megvalósítást. Ugyan nem játszottam a World of Warcrafttal annyit, amennyit a kollégák szerették volna (azaz semennyit sem, így maradt időm enni és aludni...), mégis amennyit láttam belőle, az alapján azt tudom mondani, hogy a Sudeki képi megvalósítása közelít hozzá. Színes, jól kitalált karakterekkel telegyömöszölt erdős-kastélyos-labirintusos helyszínek, kellemes zenékkel és jó hanghatásokkal megtámogatva. Óriási pozitívum, hogy a Climax nem volt rest saját világot alkotni a Sudekihez, így nincs szó semmilyen jól bevált, vagy már elcsépelt AD&D vagy egyéb lopkodásról. Ahhoz képest, hogy az első akció-RPG a stúdiótól, sokkal jobb munkát végeztek, mint sok nagyobb nevű fejlesztő!

Az engine gyors és stabil – ez nem véletlen, hiszen Xbox-alapokon nyugszik a játék. PC-n még egy lapáttal rádobtak a látványra és embertelen felbontásokon lovagolva, tökéletes élsimítással is élvezhetően fut középkategóriás gépeken. ATI-tulajok figyelem: az árnyékokat kapcsoljátok ki, két helyen ugyanis akkora kékhalált okoz egy rosszul megírt rutin a játékban, hogy meg sem álltok a resetgombig. Nem tudom, hogy ez mindenhol előfordul-e, de nekem tökéletes biztonsággal sikerült előhoznom, úgyhogy nem véletlen eseményről van szó. Más is találkozott vele, így a legújabb Catalyst driverig csak óvatosan, sok mentéssel.

VÉGÍTÉLET

Azt hiszem, ha végigolvastátok a cikket, érzitek, amit én is (minden pajzán gondolatot mellőzve kérem szépen...), azaz kellemes elégedettséget, fájó hiányosságokkal. Azoknak ajánlom csak a Sudekit, akik nem vérkomoly RPG játékosok, vagy éppen most ismerkednek a műfajjal. A Neverwinter Nights vagy a Morrowind persze sokkal mélyebbre szívna bárkit, mint a Sudeki, így könnyed kis kikapcsolódást várjatok. Ha Buki hangja nem lett volna annyira elrontva, ha

Este van, este van; ki-ki nyugalomba. Feketén bólintgat az... az izé... milyen fa lehet az ott!?

kicsit több lett volna a történetben, ha nem lett volna azonnal vége a játéknak egy arcpirító „oké köszi, szia!" stílusú zárással, magasabb pontszámot is kaphatott volna a Sudeki. De ez már egy másik történet, amihez nem lesz szükség négy hősre, csak egy főellenség Hancura, aki remélem, nem tépi ki a hajam tincsenként a két hetet késett cikkleadásért...

SUDEKI

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	08/15

75%

PC GURU index 4/5

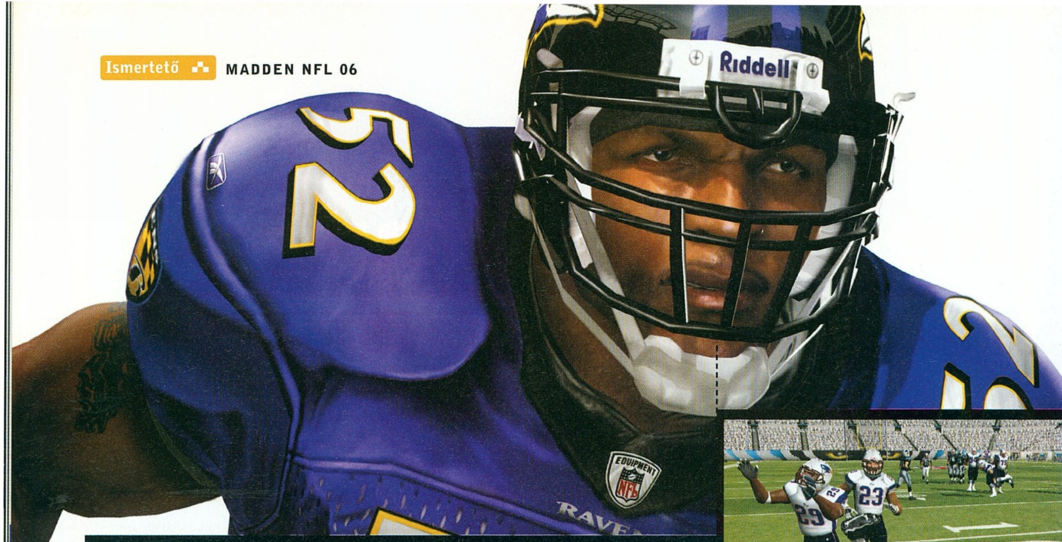
\+
- Színes világ
- Újfajta harcrendszer

−
- Nem elég mély
- Néhol kusza, rövid

Final Fantasy 8	90%
Septerra Core	74%
Phantasy Star Online	81%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

www.itmediabolt.hu



Fogd a tojásom és fuss! irta · Kozi

MADDEN NFL 06

fejlesztő > tiburon **kiadó** > electronic arts **web** > www.madden06.com

A floridai Tiburon története független stúdióként indul 1994-ben. A kezdetektől az Electronic Arts kezei alá dolgoznak, 1998-ban a kiadó fel is vásárolta a céget. Általában multiplatform alkotásokkal rukkolnak elő, és szinte kizárólag sportjátékokat fejlesztenek (Madden NFL-, NCAA Football-, és NASCAR-sorozatok), de most némi meglepetésre egy új Superman-játékkal készülnek. Weboldalukon rengeteg álláspozíciót hirdetnek erre vonatkozólag: aki tehát járatos a videojáték-készítés bármelyik szegmensében, és úgy érzi, el tud bánni egy szuperhőssel, bátran írjon nekik...

Melyik az a sportág, amelynek tavalyi idényzárása aktív szerepet játszott Hunter S. Thompson, a legendás gonzó-újságíró (A Pokol Angyalai, Félelem és reszketés Las Vegasban) öngyilkosságában? Melyik az a sportág, amelynek döntője, a SuperBowl a világ legnézettebb sporteseménye, és a szünetében zajló hakni alatt egy laza mozdulattal akár Janet Jacksonról is le lehet tépni a

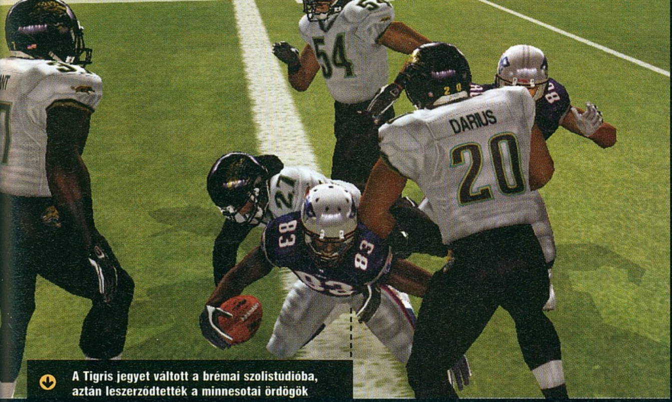
Itt a bizonyíték, hogy nem tökéletesen élethű még a karakteranimáció...

felsőruházatot? Melyik az a sportág, amelynek Denver Broncos nevű csapatáért Maxi atya közös imát rendel el South Park plébániáján? Melyik az a sportág, amelynek játékadaptációja az Electronic Arts legpatinásabb, immár 16. részéhez érkező sportjáték-sorozata, és amelynek minden egyes vadhajtása (a profiliga szimulációtól az egyetemi bajnokságon át az arcade bohóckodásig) uralja megjelenésekor az amerikai szoftvereladási/kölcsönzési/népszerűségi listákat? Ez bizony az amerikai foci (amely ugyebár nem azonos a rögbivel, noha külsőségeit és szabályait tekintve azért hasonlít). Az EA Sportsnál a legendás játékos/edző/szakkommentátor, John Madden nevével fémjelzett NFL-sorozat a zászlóshajó: az észak-amerikai profiligába kalauzol minket, és évről-évre alaposan kihasználja a mindent elsöprő jenki futballőrületet.

„MIVEL GYAKORLATILAG EZ AZ EGYETLEN AMERIKAIFOCI-JÁTÉK PC-N, EZ A LEGJOBB IS. HÁT MÉG HA MEGÉRTJÜK A SZABÁLYOKAT...“

Idén a játék a PC és a szokásos konzol-triumvirátus (PS2, Xbox, GameCube) mellett a PSP, GBA, DS, sőt: a még piacra sem került következő konzolgeneráció leendő közönségét egyaránt ostromolja. Az Xbox360 tuti, és félénken rebegnek a PS3-ról is – maradjunk annyiban, hogy arra jó lesz a Madden 07. (Kis kitérő: az E3-as X360 videó anno mindenkit ámulatba ejtett – nos, nemrég volt szerencsém egy hivatalos ingame videóhoz a játékból, amely alig sejtetett szebb látványt, mint a mostani gépekre készült darabok. Tanulság: időt kell adni a nextgeneknek, nem szabad rögtön a fellegekben járni.) A veszély ugyan nem fenyeget, de erős a meggyőződésünk, hogy ha minden második amerikai háztartás rendelkezne abakusszal, az EA valahogyan arra is kódoltatna egy Maddent...

Egy NFL-közvetítésbe (egy ideje a magyar sporttévé is adja a meccseket) beletemetkező egyszeri európai valószínűleg könnyed mosollyal nyugtázza, hogy a tengerentúliak valóban tökhülyék: a gyepen mélytengeri búvárruhákba öltözött fickók ütlegelik egymást, miközben teljesen értelmetlenül kergetnek egy hülyén pattogó bőrtojást – ráadásul mindig akad 60-70 ezer ember, aki hajlandó borsos összeget áldozni arra, hogy mindezt a helyszínen követhesse figyelemmel. (Pedig Janet mellének is csak az első sorokban örülhettek.) A valóság azért ennél jóval árnyaltabb: az amerikai foci igen komoly, letisztult és bonyolult szabályrendszerrel rendelkezik (erre talán épp elég bizonyíték, hogy hét bíró követi az eseményeket), az NFL lebonyolítása a többi nagy amerikai profiligához (NHL, NBA) hasonlóan inkább túlbonyolítás, konferenciákkal és csoportokkal, alapszakasszal és rájátszással,



A Tigris jegyet váltott a brémai szolistúdióba, aztán leszerződtették a minnesotai ördögök

játékosválasztó drafttal és mindenre kiterjedő statisztikákkal – no és persze a közönség által beburkolt elképesztő mennyiségű hamburgerrel és kólával. Mindezek részletes ismertetőjébe belemenni nem szándékom, hiszen az újság címlapján nem az NFL Guru felirat díszeleg – aki kíváncsi a regulákra, illetve magára a sportágra, szépen felmegy az internetre, és a pár (egészen korrekt) magyar és a több száz angol nyelvű oldalt böngészve hajnalhasadtáig klikkelgethet.

A Madden 06 becsületére váljék, hogy autentikusan adja vissza mindazt, ami egy amerikaifoci-meccsen történik. Európai labdarúgáshoz szokott szemünknek furcsa a dolog: a folyamatos játékot elfelejthetjük, a labda csak a legritkább esetben van öt másodpercnél tovább játékban. Ez a sport a – néha igen bonyolult – taktikai döntések, a villámgyors helyzetfelismerés és az azokra válaszként adott reakciók, reflexmozdulatok elegyét képezi. Maga a Madden is erről szól – ezt mindenkinek tudomásul kell vennie, aki leül elé. Mélységesen szubjektív dolog, hogy ez valakinek kielégíti-e a játékokkal kapcsolatos elvárásait vagy sem. A sajátomat olyan nagyon nem – legalábbis sportjátékban én valami jóval interaktívabb dologra vágynék. Az, hogy megfelelő időérzékkel verjek rá egy billentyűre, tulajdonképpen egy táncszőnyeggel felszerelt konzolon vagy játéktermi gépen is működőképes, csak ott legalább zenére nyomja az ember, és megmozgatja a számítógép előtt elsatnyult testét, nem csak az ujjai járnak kánkánt a klaviatúrán. Egy példa: fél másodpercig szabadon van az egyik fogadó játékosom, ilyenkor az őt jelölő betű kivilágosodik a képernyőn, ergo arra rányomva az irányító már indítja is felé a passzt, amelyet amaz automatikusan kap el – a labdaelrúgás az irányzék beállításán túl két, egymást követő gombnyomásba kerül, akárcsak egy golfprogramban. Már ránézésre is sok a scriptelt jelenet, ez pedig így nagyon nem játékszagú. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a szép egyéni megoldások néha valóban játékot produkálhatnak (pl. egy ügyes elfutás utáni touchdown), de ez olyan ritka, mint mostanság New Orleansban a száraz pince…

Mindehhez egyébiránt rengeteg gyakorlás szükségeltetik, mert a billentyűről való játékot igazán nehéz megtanulni – ha valaki rendelkezik gamepaddel, jóval könnyebb helyzetben van. Ezt érezhették a Tiburonnál is, mert a körülményes irányítás megtaníttatására érdekes, és hatásos módszert választottak. Alapesetben, installálás után nem tudjuk kezelni a Maddent: hiába verjük szét a billentyűket, a játék úgy viselkedik, mint az öntudatra ébredt Skynet – tőlünk teljesen függetlenül zajlanak az események. A figyelmes szemlélő azonban az egyik menüpont alatt ráakadhat a Mini Camp játékmódra. Itt a különböző momentumokat gyakorolhatjuk egy minijáték keretében: rúgás, passzolás, cselezés stb. Pontszámra játszunk, jobbára az idő, illetve a próbálkozások korlátozott száma az ellenfél. Ha teljesítettük a kvótát, a „megtanult" mozdulat már mérkőzések alatt is rendelkezésünkre áll – tulajdonképpen innen indul maga a játék.

A Madden 06 gyakorlatilag minden amerikai focirajongó igényeit kielégíti, kamaszos túlzással élve csak a védőfelszerelés és a labda hiányzik a csomagból. A 32 NFL-csapat felvonultatása mellett szerepel pár európai gárda is (noha a jenki foci komoly gyakorlása alig évtizedes múltra tekint vissza mifelénk). Számos játékmód akad, melyek a jól bevált alapokra építenek: az apróságok (bemutató meccs, edzés, szituációs gyakorlatok, kétperces rohammeccs) mellett az kellő szándékkal és szabadidővel rendelkező játékosok lejátszhatnak egy komplett edzői-menedzseri karriert (Madden papa öröksége ugyebár…). Az idén bemutatkozó NFL Superstar módban pedig kreálhatnak egy futballistát, majd annak védőfelszerelésébe bújva végigtáncolhatnak egy sikersportoló életútján – de akár online megmérettetésben is részt vehetnek. A játék a végletekig cicomázható: szerkeszthető a játékos, a csapat, a taktika és még a drukkerek is – ami azt illeti, a pompomlányok kimaradtak a szórásból, de őket amúgy is inkább élőben „editálja" az egyszeri férfiember. A program a jenki sportágakra jellemzően rengeteg statisztikai adatot jegyez, akárcsak az életben a szakemberek – naphosszat bújhatjuk a különböző táblázatokat, ha úri kedvünk úgy tartja.

Mindent egybevetve, a Madden 06-tal látszólag minden rendben van. Hozza az EA-tól elvárható audiovizuális szintet – grafika a régi motor ellenére ma is pofás (a menük egy része azért randa), kommentár rendben (Madden bácsi okosságai), mindezt pedig közel negyven, kőkeményen gettóharcosos rap és dallamosan tizennyolc éves „azt hiszem hogy punk vagyok" zeneszám festi alá. A játékoslista aktualizálása mellett alig pár újdonság történt csak a tavalyi epizódhoz képest (passzolástechnika, néhány új animáció, no meg az NFL-Superstar mód). Konzolon a kontroller miatt jóval könnyebben kezelhető és izgalmasabb játékélményt nyújt, és az is igaz, hogy fonákságai miatt távolról sem mondhatjuk, hogy itt van az NFL-Kánaán. De legalább ez az egyetlen amerikaifoci-játék, amelyik tartalmazza a hivatalos NFL-licenceket… Meg egyáltalán: PC-n hosszú évek óta az egyetlen NFL-játék. (Sőt, idén talán konzolon is – a legnagyobb rivális, az ESPN 2K-széria fociprogramja körül ugyanis gyanúsan síri a csend.) No sebaj: én legyek a labda, ha ezt a részt egy habzó szájú Madden-fanatikus nem veszi meg az idén (az eddigieket is megvették negyvenmillióan …), bármit is papolok róla. Manapság ez a világ (t)rendje.

Madden NFL 06

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	12/15

74%

PC GURU index 3/5

\+
- Első és egyetlen
- A sportág csinja-binja benne van
- Rengeteg játékmód

–
- Első és egyetlen
- A labda ovális…
- Billentyűzetről nem ajánlott

NFL QB Club 2002	78%
Madden NFL 2004	84%
Madden NFL 2005	80%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

BLITZKRIEG 2

írta · Nyúl

fejlesztő > nival **kiadó** > cdv **web** > www.blitzkrieg2.de

A Nival tíz éve létező orosz fejlesztőcég, igaz – vélhetőleg pénzügyi okokból – a főhadiszállásuk egy ideje Floridában található, de a konkrét játékkészítés az öt moszkvai stúdióban zajlik. A Blitzkrieg mellett az ő játékuk volt az Etherlords és a Silent Storm is, mostanság pedig a Heroes 5-ön dolgoznak nagy lendülettel.

Két esztendeje immár, hogy Blitzkrieg címmel orosz fejlesztő és német kiadó közösen indított hadjáratot a világháborús stratégiákat kedvelő közönség kegyeiért. Az azóta eltelt 30 hónap jelentősen hosszabb idő, mint ameddig az egykori névadó villámháború tartott, s ezalatt nem kevesebb, mint három extra küldetéscsomag jelent meg a játékhoz... most pedig megérkezett a komplett második rész.

A globális szórakoztatóipar típusbetegsége a játékvilágot is megfertőzte: mást se látunk a polcokon, mint kiegészítő lemezeket, x-edik fázisokat és folytatásokat. Annak idején a Blitzkrieg a második világháborús játékok élmezőnyéhez tartozott, és ez a folytatás elé nézve engedékenységre adott okot. A játék anno rengeteg új ötlettel járult hozzá a műfaj evolúciójához, grafikája pedig csodáló sóhajokat csalt az ajkakra. Tette mindezt 2D-s megjelenítéssel, holott már akkoriban is szinte szériatartozék volt az RTS-ek marketinganyagában a 3D-s grafika. Mi pedig bedőltünk, és vásároltuk szorgosan a 3D-s cuccokat, aztán néztünk nagyokat, mit ki nem hoznak egyesek a régi jó 2D-ből...

KIRÁLYFIBÓL CSÚF KIS BÉKA

Az új Blitzkrieg 2 leglátványosabb újítása a dimenzióváltás: vadiúj 3D-s motort kapott, amire büszkék is nagyon a Nival háza táján. Ideje volt, hiszen a 3D-s RTS-ek mostanában érik utol részletességben, látványban az egykori 2D-s csúcsmodelleket, lásd Age 3, Company of Heroes. Hogyan áll helyt a Blitzkrieg 2 ezekkel a nagyágyúkkal szemben? Sehogy. Talán nem is várható el tőle, hiszen konkurenciái inkább a kisebb fejlesztők és kevésbé neves kiadók játékai lesznek. Nem nehéz ilyenekkel sem összevetni, hiszen éppen az előző számunkban adtunk körképet hasonló jellegű magyar játékokról. Nos, a magyar tankos játékokhoz képest Blitzkrieg 2 grafikája halovány sóhaj, rossz vicc, olyan, mint Erik az Angolna Darnyi Tamással szemben. Mindenről lehet persze jó előzetes állóképeket készíteni. De kérem, ugye mi játékosok se most jöttünk le a falvédőről! Nem dőlünk be a világsajtóban körbejáratott PR-vizualizációknak. Nézzük a demót (ott figyel a DVD-n!), lássuk mozgásban! Vagy tudjátok mit, inkább ne is lássuk...! Sivár terepek, darabos, ügyetlen grafika, rossz felbontású textúrák. Minek kellet nekünk a 3D? Hát igen, a szakmában megkülönböztetik a jó 3D-s grafikust a jó 2D-stől. Bárki összeveti az új képeket a régi 2D-s motor ma már kétesztendős képeivel... zongorázni lehet a különbséget. Fiúk, miért kellett sodródni az árral, menni a divattal, belevágni a 3D-be bármi áron?

CSAK HOGY KÉPBEN LEGYÜNK

Most már tudjátok, hogy a játék nem túl szép. Közben meg lehet, hogy fogalmatok sincs, milyen játékról kesergek itt nektek, úgyhogy lássuk a tartalmat. A Blitzkrieg 2, akárcsak elődje, második világháborús RTS. Valós időben irányíthatod a tankjaidat, ágyúidat, gyalogosaidat és repülőidet küldetésről küldetésre, madártávlatból, point and click módszerrel. Építkezés nincs, a főparancsnokság által kiadott parancsokat a rendelkezésedre bocsátott egységekkel kell végrehajtanod. Ebben persze semmi eredeti nincsen, de nem is lehet: a műfaj zsúfolt, a kere-

A légvédelmet elnézve lehet hogy nemcsak a BKV szervezte át az éjszakai járatait, de a Luftwaffe is

tek meglehetősen kötöttek. A játékok közötti különbségek itt a részletekben rejlenek, és ez az a pont, amiben az előző rész nagyot alkotott. Ma már persze nehéz megmondani, melyik részletet ki találta ki, melyik játék használta először ezt vagy azt az apró játékelemet. Már csak azért is, mert a műfaj játékainak majd felét ugyanez a német kiadó jelenteti meg... Én is dolgoztam már velük, tudom, hogy elég szabadon áramoltatják fejlesztőik között az ötleteket, létrehozva egyfaj-

Jól sejtitek: a mi drága Torghelle Sanyink még itt is képes lenne lesen maradni...

ta Nagy CDV-s Második Világháborús Játék-Tudástárat. Talán ennek köszönhető, hogy nem kevés elemet látok feltűnni a Blitzkrieg 2-ben például a Codename: Panzersből (persze nem baj ez, hiszen mindez a játékosokért történik, hogy a legjobbat kapjuk): a Blitzkriegben is dőlnek a fák a páncélosok előtt, és lehet egységeket vásárolni küldetések közben.

HADJÁRAT A KAROSSZÉKBŐL

Az egyéni játékmódban rögtön három hadjárat közül választhatsz, egy német, egy amerikai vagy egy orosz katonatiszt gúnyáját öltve magadra. A hadjáraton belül térképről térképre haladhatsz előre. A térképen látod a pillanatnyi hadműveletet, nagy színes satírozással a frontvonalat és az elérhető küldetések helyszíneit, amik többnyire stratégiai pontok: hidak, városok, magaslatok. Minden térképen van egy kötelező küldetés, azt teljesítve léphetsz csak tovább a következő térképre. A többi mind szabadon választható, ha ezeket teljesíted, extra harci egységekhez juthatsz. Ezt a küldetésmechanizmust a sajtó hajlamos a Blitzkrieg 2 újításának nevezni – valójában kicsit másként, de feltűnt már a korábbi kiegészítőkben is. Mindenesetre a hadműveleti térkép most látványosabb és informatívabb a korábbinál, minden szempontból profi munka.

POINT AND CLICK HADMŰVELETEK

A küldetésre kapott egységek mellé még további erősítést kérhetsz. Ezt elég átgondolatlanul oldották meg a fejlesztők, minden rendelés után adott időt várnod kell, mielőtt megint új egységet hívnál be. Ez azért szerencsétlen, mert az ember, ha maximális biztonságra törekszik – márpedig Szun-Ce is megmondta, a jó hadvezér már azelőtt megnyeri a csatát, hogy az elkezdődne –, szépen kivárja, amíg megérkezik az összes extra csapat, és csak ezután támad. Nem minden pályán lehet ezt megtenni, sokszor van időlimit is, de amikor nincs, akkor bizony a játék eleje unalmas várakozással telik. Erre mondják mifelénk, hogy design-hiba. Ráadásul az elhullottak helyére végtelennek tűnő alkalommal rendelhetsz újakat, így aztán kicsit olyan az egész játék, mint egy tét nélküli barátságos meccs a Népstadionban.

A játékteret a Bliztkrieg 2-ben is a tankok uralják. Vannak ugyan tankelhárító fegyverek, de ezek közül csak az önjáró lövegek jelentenek igazi veszélyt – ezek meg gyakorlatilag maguk is tankok. A gyalogosok előnye, hogy sok extra dolgot végeztethetsz el velük: felszállhatnak a járművekre, kezelhetik és tologathatják az ágyúkat, nehézgéppuskákat, bemehetnek a házakba. A hadmérnök egységek is számos nyalánkságra képesek, a javítástól az aknaszedésig. Ez így volt már az első részben is, én ezt tartom a Blitzkrieg sorozat leghasznosabb újításának és legérdekesebb elemének. A második részben már a repülőgépek is irányíthatóak. Kérhetsz légi felderítést, ami automatikusan zajlik, de a felderítőgépre kattintva átveheted az irányítását. Bombázókat és vadászokat az erősítéshez hasonlóan hívhatsz be a pályára, és rövid ideig irányíthatod is őket – ami gyakorlatilag a célpont meghatározását jelenti – aztán távoznak. A bombázók brutálisan erősek, látszik, hogy a játékegyensúlyban nagy szerepet kapott a realitás, a fejlesztők nem a szimpla kőpapír-olló szisztémát alkalmazták.

DIGITÁLIS ÉRDEMRENDEK

A sereg menedzselése, az egységek tuningolgatása, tápolgatása kötelező elem egy háborús RTS-ben, különösen, ha az ember a német piacra szánja. A Blitzkrieg mindig is egyedi irányt képviselt ezen a téren. Anno, az első rész már a befejezéséhez közeledett, amikor látogatást tett nálunk (értsd ezúttal nem Guru, hanem Mithis) a CDV fődesignere, és a munka-dolgok letudása után hosszú beszélgetést folytattunk a Blitzkrieg érdemrend- és egységmenedzsment részeiről. Amiket akkor elmondott, szuperül hangzottak, sajnos a játékban később olyan ki hangsúlyt kaptak, hogy magamtól észre sem vettem volna őket. Az új Blitzkrieg sokkal direktebbé tette a szisztémát. A fegyvernemek élére parancsnokokat nevezhetsz ki, persze nem egyidejűleg, hanem lassanként, ahogy haladsz előre a játékban. A parancsnokok a hozzájuk tartozó egységtípusok teljesítménye alapján kapnak tapasztalati pontot. Itt jön a büntetés azért, ha a végtelen utánpótlás reményében átgondolatlan támadásokban mészároltattad halomra a katonáidat! Szintlépéskor a parancsnokok új képességeket kapnak, amelyek az egykori Panzer General sorozathoz hasonlóan erősen egységtípus-függő bónuszok, illetve extra akciók.

ÉRTÉKELÉS

A Bliztkrieg 2 számomra hatalmas csalódás. A 3D-s motor bevezetése nem csak a Nival grafikusai előtt tette túl magasra a lécet, de a programozók lába alól is kirántotta a szőnyeget. Az egységek útkeresése olyan pokolian rossz, hogy a játékost az öngyilkosság, a habzószájú tombolás és a vinnyogó nevetés különféle stációiba kergeti. A tartalmi újdonságok sem nyűgöznek le, olyan érzésem támadt, mintha a Blitzkrieg 2 nem lelné a helyét a mai RTS piacon. Ötletek innen-onnan, többnyire rosszabbul megvalósítva, mint származási helyükön voltak. A fókusz el-elcsúszik: olykor realista, vérbeli stratégiának láttatja magát, a következő pillanatban meg már egy akciójáték agyatlan tűzpárbaja tombol a monitoron. A kifinomultság, ami az első részt megszerettette velem, a második részben nehezen érhető tetten. Amit ezt a rész nyújt, aligha versenyképes a világháborús stratégiák terén mutatkozó nagyon erős konkurenciával. A CDV csak abban reménykedhet, hogy a Blitzkrieg név még ma is sokat jelent, a kellemes emlékek simán eladhatják a játékot.

Blitzkrieg 2

grafika	17/25
zene	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15

66%

PC GURU index 3/5

+ Az eredeti Blitzkrieg kellemes emlékeket ébreszt
+ Parancsnoki bonuszok, jó értékelési rendszer

− Csúnyácska a grafika
− Az útkeresés katasztrofális

Bliztkrieg	82%
Afrika Korps	84%
Panzers	91%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 320 MB RAM, 64 MB VRAM, 2,5 GB HDD

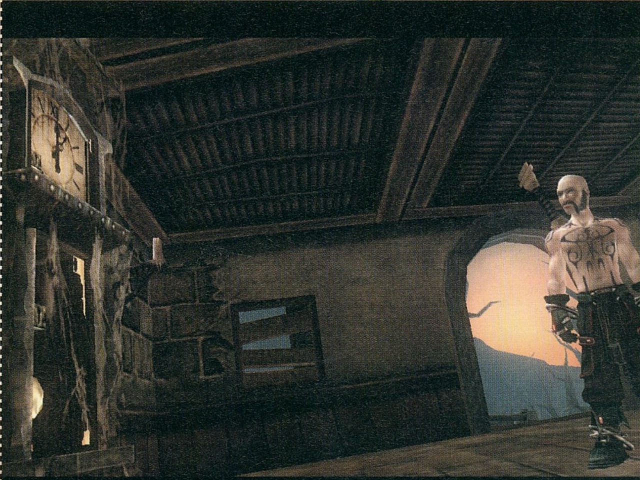
FABLE
The Lost Chapters

írta · Sasa **fejlesztő** > lionhead **kiadó** > microsoft **web** > www.lionhead.com/fabletlc

The Lost Chapters

A London külvárosában dolgozó Lionhead stúdiót a legendás Peter Molyneux alapította '97-ben. Azóta mindössze két játékkal rukkoltak elő: a Black & White 2 millió, míg az xboxos Fable 1,7 millió példányban kelt el. A csapat mára 200 fősre bővült, és idén ősszel három játék kiadását tervezi: a PC-s Fable mellett jön a Black & White 2 és a The Movies; a negyedik projektjük pedig a titokzatos Dimitri.

Minden játékos életében akad egy-egy olyan játékprogram, amely örökre az emlékezetébe vésődik, amit etalonnak tart, ami meghatározó élményként végigkíséri játékos korszakát. Természetesen nekem is vannak ilyenek, mint az örök ranglista élén lévő Quake vagy Halo, de sosem fogom elfelejteni a Commodore 64-es és Amigás klasszikusokat sem, mint Pirates! vagy a Populous. Peter Molyneux mindig arról volt híres, hogy klasszikusokat alkot, hogy a játékai mellett szó nélkül nem mehet el senki. Így volt ez a Populous, a Dungeon Keeper és a Black and White esetében is – és most ugyanez a helyzet a Fable-lel, ami életem egyik legjobb játékaként örökké emlékezetessé vált…



Harcban nem feltétlenül előnyös pucér felsőtesttel parádézni, de két havi hős-fizetésem ráment erre a tetkóka, ezek után az a minimum, hogy úton-útfélen mutogatom, és nem takarom el holmi páncéllal…

TÖKÉLETES JÁTÉK, KIVÉTELES KONVERZIÓ

A Fable közel egy éve jelent meg és ért el hatalmas sikereket a Microsoft konzolján. Bő másfél millió eladott példánnyal a háta mögött a platform legeredetibb és legnagyobb példányszámban értékesített akció-kaland-szerepjátékaként vonult be a köztudatba, és Xbox-exkluzivitása nem csak a Playstation 2, de a PC-s rajongókat is irigységgel töltötte el. Természetesen a játék megjelenését követően Grath és jómagam is azonnal szert tettünk egy-egy gyári példányra és rohantunk a szerkesztőségbe, hogy Hancunak, az antikonzolosnak (egyre kevésbé az…) is megmutassuk Molyneux gyermekét. A játék látványvilága, hangulata, zenéje, és forradalmi játékmenete természetesen játékszerkesztőnket is megfogta, aki a látottak alapján el is határozta, hogy ha másért nem is, de a Fable kedvéért beruház egy konzolra. A sors azonban ismét közbeszólt. Felröppentek ugyanis az első pletykák a játék PC-s verziójáról, így Hancu immár minimum hatodik alkalommal menekült meg attól, hogy megrögzött PC-sként holmi játékkonzollal piszkolja össze a nappaliját…

Az eredetileg a Big Blue Box stúdió által készített Fable idén szeptemberben, jó egy évvel az xboxos debütöt követően tehát végre megérkezett, és örömmel jelenthetem, hogy Albion meseszép és varázslatos világa az elmúlt egy esztendő ellenére semmit sem veszített fényéből. A játék meseszép, a küldetések sokszínűsége, a cselekedeteinkre zseniálisan reagáló városlakók és a páratlan fejlődési rendszer a sokadik végigjátszásra is ugyanolyan élvezettel tölt el, mint jó egy évvel ezelőtt – ráadásul a kozoladaptációk gyermekbetegségeivel (optimalizálatlan kód, gyenge textúrák, lehetetlen irányítás stb.) még nyomokban sem találkoztam. Bátran kijelenthetem, hogy az ízig-vérig kontrollerre épített játékrendszer ezúttal, ha egy hangyányival is, de alulmarad a PC-s egér + billentyűzet kombinációval szemben!

„Ahogy szinte minden Molyneux-játékról, a Fable-ről is elmondható: lelke van!"

Szia, 20 év múlva hős leszek, addig várj rám!

MOLYNEUX ISMÉT JÁTÉKTÖRTÉNELMET ÍR

Peter Molyneux játékairól mindig nagyon nehéz írni. Egyrészről egyik ámulatból a másikba esik a játékos a látottak alapján, másrészről legszívesebben az írásra fordított perceket is inkább já-

78 The Lost Chapters

tékkal töltené az embert. Ezek a sorok tehát a szokásosnál is nehezebben születnek; minden egyes billentyű leütésekor attól félek, hogy megfeledkezek valamiről, hogy elmulasztok megosztani veletek egy-egy feledhetetlen pillanatképet a Fable-ből.

Pedig ezekből akad bőven! Míg napjaink PC-s játékainak nagy részénél egy-egy kulcsjelenet vagy grafikus megoldás dobogtatja meg a játékos szívét, addig a Fable minden pillanatában hordoz valami olyat, ami miatt percenként hívjuk kezdetben mindenki szeret, és már messziről integetnek, ha meglátnak minket – elég azonban egy komisz cselekedet (pl. ha barátaink unszolására összetörjük a ránk bízott, gyümölcsökkel teli ládákat) és a lakók máris rossz szemmel néznek ránk. Az apró csínytevések azonban szerencsére pillanatok alatt jóvátehetők. Visszaszerezhetjük a szomszéd kislány, Rosie elveszett játék mackóját, elpáholhatjuk a gyermekeket rettegésben tartó kamaszt, és elmesélhetjük John feleségének, hogy az imént párja csókot lopott a ház mögött egy hölgytől... A jócselekedetek után értelemszerűen mindenki imád majd min-

„A PC-s Fable nem egyszerű átirat: rengeteg az újdonság az xboxos verzióhoz képest!"

a barátainkat, és örömmel meséljük nekik, hogy például: „Képzeld, végre sikerült feleségül venni Oakvale-ben egy nőt! De elhagyott, mert véletlenül megütöttem egy bottal...". (Különösen tréfás, ha az ilyen jellegű telefonhívásokat publikus helyen intézzük, ahol mások is hallják...)

Kalandjaink a már említett varázslatos hangulatú faluban, Oakvale-ben kezdődnek, ahol első feladatunk 7-8 éves fejjel megkeresnünk kishúgunk szülinapi ajándékára szánt három aranyat, ket (kivéve persze Johnt, aki, miután az asszony elkalapálta a sodrófával, joggal neheztel ránk).

Idilli életünknek hamar vége szakad. A falunkba érkező haramiák felégetik az épületeket, és lemészárolják a lakókat, köztük az édesapánkat. Édesanyánknak és hugicánknak is nyoma vész, mi pedig egy bölcs mágus segedelmével elkerülünk a Céhbe, ahol mentoraink megpróbálnak igazi hőst faragni belőlünk. Itt végre eltanulhatjuk a kardforgatás, a mágia és az íjazás tudomá-

Nem véletlenül Fable, azaz mese a játék címe: tényleg olyan, mintha egy mesevilágba csöppentünk volna

amin megvehetjük neki kedvenc bonbonját. Már itt, az első néhány lépés megtétele után érezni fogjuk, hogy nem mindennapi játékkal van dolgunk. Ahogy végigtrappolunk a falun, azonnal megtapasztalhatjuk a játék legnagyszerűbb újdonságát: a lakók egymással és velünk szemben mutatott reakcióit, amelyek tetteink hatására pillanatról pillanatra változhatnak. Kissrácként nyát, hogy ifjú hőssé cseperedve felvehessük a harcot Albion útonállóival.

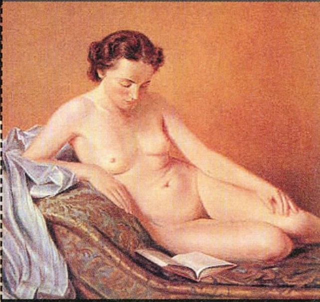
Ahogy azt Grath a nagy tavaszi előzetesünkben már ecsetelte, a Fable készítői korábban egy teljes egészében végigjátszható életet ígértek, ahol a virágok és a fák velünk cseperednek fel. A végső verzióban azonban kompromisszumo-

Legemlékezetesebb pillanatok 01.

1. Belépünk minden idők leglátványosabb, élő játékvilágába, gyermekként végigrohanunk a városon, majd eszeveszetten keresgéljük Rosie maciját.

2. A jó és a gonosz énjének tökéletes megvalósítása. Megdöbbentő összehasonlítani a játék végén Grath gonosz és az én jó karakteremet – mintha nem is ugyanaz a játék lett volna!

3. Megvettem az első házamat, és sikerült behálóznom a város legszebb lányát. Sajnos ágyba cipelnem egyszer sem sikerült... nem úgy, mint Grath-nek. (Igaza volt az öreg Yodának, a sötét oldal könnyebben járható...)



The Lost Chapters

A faluban két perc múlva általános pánikot keltünk a bizalomgerjesztő megjelenésünkkel

Vissza Xboxra

Amennyire jól sikerült a játék, legalább olyan ügyesen bűvészkednek kötülötte a Microsoft marketingesei. Először ugye letarolták vele az xboxos piacot, aztán a kibővített, átrajzolt PC-s változattal meghódították a számítógépes játékosokat is. Most, hogy a Lost Chapters extra tartalma már egyszer megvan, azt visszapasszírozzák az Xbox-verzióba, és idén októberben újra kiadják a játékot a Microsoft konzolján is, hogy újabb pénzeket sajtoljanak ki a rajongókból (becsületükre váljon, hogy a boxos Lost Chapters a budget árkategóriában kerül majd a polcokra).

kat kellett kötniük, így ígéreteik csak részben valósultak meg. A virágok és fák növekedését egy az egyben ki kellett venni a játékból de hősünk öregedése is szenvedett némi csorbát. A Céhben töltött tanulóévek után ugyanis ugrunk egyet az időben, a 8-10 éves fiúcskából azonnal 18 év körüli hős lesz; ám ettől a pillanattól kezdve karakterünk valós idejű öregedésének leszünk szemtanúi. Míg első skalpjainkat ifjú titánként érjük el, a végső megmérettetésnél már egy korosodó, ősz, és szakállas embert irányítunk. Természetesen hősünk kinézete csak rajtunk múlik, így ez a példa az én jó és nemes karakteremre igaz. Grath növendéke ezzel szemben a gonosz útját járta, így ő a végső összecsapásnál egy kopasz, ördögszarvakat növesztett, velejéig romlott karakterrel nézett farkasszemet a sárkánnyal.

Ez az a pont, ahol rádöbbenünk: Molyneux ismét történelmet írt. Ilyen karakterfejlődési rendszer, és a cselekedeteink hatására logikusan reagáló környezet még egyetlen játékban sem szerepelt.

Leírhatatlan érzés egy győztes harc után betoppanva egy barátságos falucskába, megtapasztalni a lakók önfeledt örömét, figyelni az ámuló tekinteteket, a minket körülrajongó kissrácokat, látni a hírünkre az iskolából kirohanó nebulókat.

Az egyszeri Fable-játékos legagyobb dilemmája: ha ilyen aranyosan néz ki egy elementál, nincs az embernek szíve levadászni pár koszos tapasztalati pontért

Szerepjátékoknál az ember általában minimum félóránként a karakterlapot bámulja, a Fable esetében azonban semmi szükség erre. A jellemünk ugyanis a falusiak arcára van írva: a rajongás, az ájulásig belénk habarodott lányok viselkedése egyértelműen jó jellemet tükröz, míg a jöttünkre rémülten elrohanó lakók, és a csendőrök szúrós tekintete minden kétséget kizáróan jelzi, hogy cselekedeteinkkel a gonoszt szolgáljuk. Ugyancsak kihagyhatjuk a karakterlap bújását a fegyverek és páncélok használatba vételénél is. Ha az adott fegyver túl nehéznek bizonyul, akkor hősünk ugyan képes a kezébe fogni, de meglendíteni, és küzdeni vele már nem. Hihetetlenül vicces dolog a fizikumunkat meghaladó hatalmas kard cipelése, amit hősünk csak lassan, a porban maga után húzva képes vonszolni...

Tetteink reakcióinak másik zseniális és utánozhatatlan vonzata az egész játékot belengő emóciós töltetből adódó plusz, amely hatására (az eddigi akció-RPG-ktől eltérően) sok esetben nem a feladatokért kapott tapasztalati pont, hanem a feladatban szereplő, vagy feladatot adó karakterrel szembeni rokonszenv a motiváló erő. Ennek legnagyszerűbb példája, amikor egy hatalmas küzdelem után betérve egy kisebb városba, érkezésemre előbújtak házaikból a városlakók, akik közül egy pityergő kislány odarohant hozzám, és megkért, hogy kövessem őt az édesanyjához, aki a beteg öccsét ápolja. A feladat roppant egyszerű volt: szerezzek gyógyírt a srác betegségére. Mint kiderült, az elixír elkészítéséhez szükség van négy kék gombára, ami persze nem nő Albion összes bokrának tövében. Más RPG-knél az efféle mellékküldetések

The Lost Chapters

idővel feledésbe merülnek, vagy pillanatok alatt megunjuk a gombák keresgélését. A Fable-ben ezek az apró mellékküldetések is fontos szerepet kapnak, még akkor is, ha azokat már csak a játék vége felé (amikor a teljesítésért kapott pontoknak vagy pénznek már semmi szerepe sincs) tudjuk csak megoldani. Hogy miért? Természetesen a kislány iránt érzett rokonszenv miatt, mivel ő, akárhányszor visszatérünk szülővárosába, lehet eső vagy hó, ott áll a kapuban, ér remény-

Bár a valóságban is ilyen egyszerűen lehetne olvasni a nők gondolataiban...

kedve vár minket. Amint belépünk, odarohan hozzánk, és az elixírről kérdez... torokszorító, aztán ha sikerül megoldani a feladatot, mesés és felemelő érzés.

Cselekedeteink másik visszacsatolását az NPC-kel kialakítható egyre barátibb viszony jelenti. Hősünk a történet előrehaladtával egyre több módon képes kommunikálni. Az alap beszélgetésen kívül ugyanis képesek leszünk testbeszédre, illetve egy-egy kulturálatlanabb megnyilvánulásra is. A lányok előtt fitogtathatjuk erőnket, megmutathatjuk a muszklinkat, a kocsmában jóízűeket böffenthetünk, bemutatót tarthatunk kozák tánctudásunkból (amit a lányok nagy része hangos nevetéssel konstatál, majd hozzáteszik, hogy ebbéli tudásunkon azért akad még némi csiszolnivaló). A Fable-ben tehát szinte mindent lehet, és mindennek következménye, emocionális vonzata van. A zseniális rendszer minden egyes alkalommal képes meglepni a játékost, aki így totálisan elveszik a játék világában, és azon veszi észre magát, hogy a profin megírt fő küldetéssorozatot hanyagolva a saját, és falubéli barátai ügyes-bajos dolgaival foglalkozik csak.

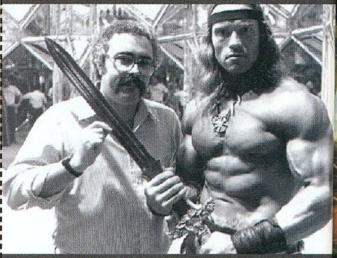
FELEJTSD EL A KONKURENSEKET!

Már a Fable előtt is születtek akció-szerepjátékok, ám Molyneux játéka játszi könnyedséggel söpörte le azokat a pályáról. Hogy miért, az gondolom az előző fejezetben mindenki számára világossá vált – ám mindez mit sem érne, ha a Fable harcrendszere agyoncsapná az egészet. Valljuk be, erre minden esély megvolt, hiszen a játék irányítási rendszere egyértelműen konzolra, ebből adódóan kontrollerre lett készítve. A lionheades srácok azonban az átírás során, mint a játék összes többi területén, itt is jelesre vizsgáztak. Egérrel és billentyűzettel ugyanis ugyanúgy, sőt még jobban lehet vezérelni hősünket, mint anno az xboxos változatban. Az egér gombjaival könnyedén kaszabolhatjuk az ellent, ha a szükség úgy hozza a Space billentyűt lenyomva be is foghatjuk azt, így a játékos semmiképpen sem téveszti szem elől áldozatát. A közelharci fegyverek mellett a Shift billentyűt használva bevethetjük mágikus erőinket, míg a bal gombot lenyomva kivédhetjük az ellencsapásokat. Az irányítás tehát pofonegyszerű, ráadásul – a játék többi eleméhez hasonlóan – intelligens is. Az adott szituációktól függően ugyanis automatikusan a kezelőfelületre varázsolja a kívánt tárgyat, amit

Legemlékezetesebb pillanatok 02.

4. A mesteséges intelligencia belengi az egész játékot. Az NPC-k megismernek, tetteinknek híre megy, ráadásul a karakter összes tulajdonsága kiolvasható a lakók viselkedéséből.

5. A fejlődési és harcrendszer. Eleinte erőtlenül vonszoltam a kardot, később már kifejlett muszklikkal kaszaboltam az ellent.



6. Varázslatrendszer és a démonkapuk. Míg előbbi elképesztő kombinációs lehetőségeivel, utóbbi jellegzetes angol humorával vett le a lábamról.

81
The Lost Chapters

ezután egyetlen gombnyomással aktiválhatunk. Például ha a folyó partjához érkezünk, felvillan a horgászbot ikonja, vagy harc esetén, ha lesérülünk, egészségi állapotunk függvényében gyorsbillentyűre kerülnek a különféle gyógyító

„A Lost Chapters igazi mese, amit 3-99 éves korig mindenkihez szól"

szerek. Míg kisebb sérüléseknél a hátizsákunkban lévő almát ajánlja fel, a súlyosabb sebesüléseknél a gyógyító varázsital ikonja jelenik meg. Ugyanez a helyzet a falusiakkal és városiakkal folytatott kommunikációval is. Ha pl. egy lánnyal találkozunk, megjelennek a hódításhoz kapcsolatos mozdulatok ikonjai és előugranak a szédítés nélkülözhetetlen kellékei: a különféle édességek, virágok, és így tovább.

Ha valaki képes egy ilyen giccses maszkot viselni, nagyon rusnya lehet az ábrázata...

A harcrendszer tehát egyszerű és nagyszerű csakúgy, mint az ezzel szoros összefüggésbe hozható fejlődési rendszer is. Az ellenfelek legyőzése után begyűjthető tapasztalati pontokat ugyanis a Céh térképszobája (itt vehető a küldetések nagy része) mellett költhetjük el. Itt kell eldöntenünk, hogy közelharcra fókuszáló erőember, Legolast megszégyenítően ügyes íjász, vagy bölcs mágus leszünk-e. Természetesen a pontokat úgy is eloszthatjuk, hogy minden tudományt aránylag jó szinten művelünk, de érdemes rámenni egy harcmodor kimaxolására. Közelharcot kedvelő játékosok mindenképp fejlesszék a karakter erejét és ütésálló képességét, mágusok pedig az ízlésüknek megfelelő (tűz, villám stb.) varázslatok mellé válasszanak valamilyen védelmet adó mágiát is. A speciális varázslatok jól jöhetnek egy mezei harcosnak is. Jómagam a maximálisra kigyúrt fizikumú harcosomat jártassá tettem az íjászat tudományában, és megtanítottam neki az időlassítás és a dupla ütés mágikus képességét is. Az időlassítást aktiválva a Max Payne-hez hasonlóan szinte megáll az idő. Ilyenkor játszi könnyedséggel háríthatjuk az ellenfelek csapásait, és ha ezt még megfejeljük a dupla ütés varázslat aktiválásával is, kedvenc hősünk kétszer-háromszor annyi találatot visz be, mint általában.

A lehetőségek szinte korlátlanok (Grath hőse az életelszívó varázslattal operált, és szinte teljes egészében hanyagolta az íjászatot), így hősöd jellemének és képzettség-összeállításának csak a fantáziád szabhat határt.

FEJLŐDNI JÓ!

Az akció RPG-k egyik legnagyobb vonzereje a fejlődésben rejlik. Ahogy az az eddigiekből kiderült, van mire elosztani a tapasztalati pontokat, amiknek megszerzése is több módon lehetséges: a Céh térképén felvehető fő- és mellékküldetésekből, az azokhoz vezető úton legyilkolt ellenfelekből, valamint a falvakban, illetve a világban kóborló hétköznapi emberektől felvehető mellékküldetésekből. A tápolást elősegíti, hogy a részterületeken mindig újratermelődnek az ellenfelek, így a durvább területekre visszatérve pillanatok alatt tetemes XP-mennyiségre tehetünk szert. A fejlődés másik fontos összetevője a pénz, amit ugyancsak a küldetések teljesítéséért, valamint a leölt ellenfelekért kaphatunk, s amit

The Lost Chapters

később a falvakban és városokban kedvünkre költhetünk el. Az új fegyverek és egyre erősebb páncélok mellett ellátogathatunk a fodrászhoz, tetováltathatjuk magunkat, sőt az is előfordult, hogy egy mellékszál teljesítése közben valaki elárulta, hogy a lány, akire szemet vetettem a kopasz srácokat kedveli – így a fodrásznak nem csak a manapság oly divatos testre szabható karakterkészítés funkció nélküli szerepe jutott, hiszen miután leborotváltattam a hajam, könnyedén az ujjaim köré csavartam a csajt.

„Bejelentés ugyan még nem volt, de mi biztosak vagyunk benne, hogy készül a Fable 2!"

Mivel nem akarunk poénokat lelőni a történetből, nem áruljuk el, melyik szereplő fog ezzé a böszme sárkánnyá átalakulni a játék végén (Xbox-veteránok hátrányban: ez a direkt PC-s tartalom része)

Fontos megjegyezni azonban, hogy a településeken található boltoknak raktárkészletük van – azaz, ha a boltosnál az összes Will Potiont (ez tölti be a mana szerepét) megvettük, 5-6 napig fölösleges visszatérni hozzá, úgysem lesz neki raktáron. A Fable világa tehát e tekintetben is él, velünk együtt lélegzik... úgy, ahogy eddig egyetlen játék sem.

ÉJFÉL A JÓ ÉS A ROSSZ KERTJÉBEN

A fejlődési rendszer igazi pikantériáját a Molyneux-életművet végigkísérő jó és rossz közti döntés alternatívája jelenti. A Fable küldetéseit ugyanis mind jó, mint gonosz oldalról megközelíthetjük, aminek tükrében értelemszerűen a játék története is megváltozik. Ha már itt tartunk, mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy a Fable története és mellékküldetései tökéletesre sikeredtek. A sztori lebilincselő és fordulatos (éppen ezért nem szerettem volna lerántani róla a leplet és elrontani mások szórakozását), mindemellett rendkívül változatos is. A készítők végre túlléptek a sablonos „menj ide öld meg azt" típusú feladatokon, helyette kincseket ásunk ki, lelkeket gyűjtünk, logikai feladatokat oldunk meg, börtönből szöknünk, és persze harcolunk is kell, de valahogy mégsem a már megszokott és elcsépelt monoton módon. A történet előrehaladtával jellemünk tehát folyamatosan változik. A fősztori egyes állomásain választás elé állít a játék, ahol a gonosz oldalra voksolva tényleg velejéig romlott döntéseket kell hoznunk. A jó oldalt a szeretet, míg a gonoszt a rettegés kíséri végig. Míg jóként örömmel várnak a városokban, gonoszként fejvesztve menekülnek előlünk; jóként egy elcsent alma után a csendőr csalódottan közli velünk a bűnt kompenzáló pénzbüntetést, pokolfajzatként viszont azonnal fegyvert ránt; jóként arcunk jóságos és szelíd, gonoszként pedig ördögszarvunk nő, szemünk pedig vörösen izzik. A jó és a rossz tehát mindvégig jelen van a játékban. Ha megvásároltuk első házunkat, és megvettük a jegygyűrűt, némi csábítás után arára is lelhetünk, aki a nemes karakterrel szemben sokkal elnézőbb – bár egykét verést követően (csak próbából ütöttem meg, kíváncsi voltam, hogy reagál...) az asszony elújságolja tettét a falusiaknak, és a bocsánatát csak az arénában legyőzött ellenfelek után kapott trófea felmutatásával nyertem el. A nagyobb ellenfelek legyőzésekor mindig kapunk valamilyen tárgyat, amit a járókelőknek megmutatva növelhetjük elismertségünket.

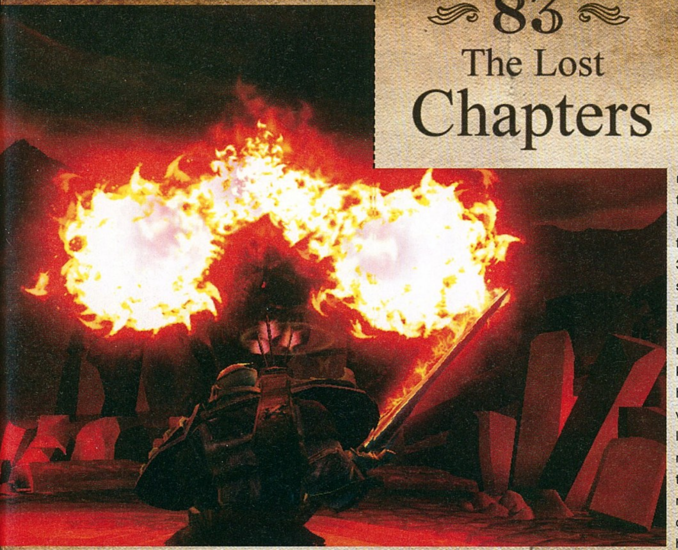
Sok szó esett már a játék élet szimulációjáért felelős intelligenciájáról, de nem mehetünk el a programban szereplő ellenfelek harci AI-ja mellett sem. A Fable-nek ugyan ez a leggyengébb pontja, ám még így is megelőzi konkurenseit. Az ellenfelek szervezetten támadnak ránk, a varázs-

Másvélemény

A Fable harmadszori végigjátszása után még mindig nem értem a fanyalgókat. Szidják a grafikát: de hát az gyönyörű (főleg PC-n), egységes stílusú és látszik, hogy minden helyszínt szeretettel, törődéssel alakítottak ki. Szidják a rövidségét; nekem 17 órába telt, mire végigküzdöttem magam a Lost Chaptersen – persze aki akarja, az töredékennyi idő alatt is végigrohanhat rajta. Viszont az ilyen ember nem érti a Fable mesés világát, varázslatos hangulatát, könnyed humorát. Szidják a mesterséges intelligenciát, mert szerintük nem változatosak a reakciók – mutassanak még egy játékot, amiben legalább tizedennyi reakciót kapunk az NPC-ktől!
Tényleg hősnek érezhettem magam, ahogy egyre izmosabban, teljesen kitetoválva jártam Albion világát, ahol mindig saját szájízem szerint rendezhettem a felmerülő problémákat. Imádtam, hogy egy faluba belépve, sikoltozva rohantak el előlem az emberek (talán nem kellett volna feláldoznom azt a három lányt Avo templomában...?), egyedül asszonykám, Lady Grey fogadott el olyannak, amilyen voltam.
Noha a Fable számomra nem *A* szerepjáték, mint Sasának (ezért a címért a Final Fantasy VII és a Planescape Torment verekszenek), de biztos, hogy örök élmény marad.

95% Grath

83 The Lost Chapters



Íme főhősünk a történet végén, ha a jó, illtve a gonosz elkötelezett híveként küzdöttük vele végig az életét.

lók és íjászok hátulról fedezik a társaikat, sőt utóbbiak, ha a közelükbe érünk, kardot rántanak, míg a többiek körbevesznek és a legideálisabb pillanatban sújtanak le ránk.

ELVESZETT FEJEZETEK

A PC-s Fable tulajdonképpen az eredeti xboxos változat mesteri átirata azzal az apró eltéréssel, hogy a lionheades fejlesztők kiegészítették azt néhány új területtel, eddig ismeretlen mellékszálakkal, és folyatták a fősztorit is, ami az eredeti befejezést követően még minimum 1-1,5 óra játékidőt ígér. Ha a játékidőnél tartunk, mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy kizárólag a történetre koncentrálva a Fable 6-7 óra alatt végigjátszható. Ez önmagában nagyon kevés lenne, ám a játékban lévő mellékküldetéseket és saját image-ünk építésével (ház, elismertég, feleség stb.) mindez észrevétlenül kúszik fel 20-25 órára. Úgy gondolom, hogy ez így bőven megfelel napjaink elvárásainak, ahogy abban is biztos vagyok, hogy a Fable azoknak készült, akik szeretnék magukat kiélni Albion világában. Végigrohanni rajta tehát nincs semmi értelme.

MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB JÁTÉKA!

Ahogy már említettem, a Fable nálam minden idők egyik legjobb játéka. A képi világa valami egészen elképesztő: olyan, mintha egy mesekönyv elevenedett volna meg! Minden egyes szereplő bájos, sőt sok esetben az ellenfelek is szívszorítóan kedvesre sikeredtek (a kőtrollok aprítása alatt majd megszakadt a szívem...), az épületek és a pályák stílusába és kidolgozottságába képtelenség belekötni, csakúgy mint a játék zenéjébe, amihez fogható eddig játékprogramban még nem találkoztunk. Az egész program hangulatát Danny Elfman (világhírű hollywoodi zeneszerző, háromszoros Oscar-jelölt) nyitózenéje teremti meg, amihez tökéletesen asszisztál a játék többi muzsikájáért felelős komponista alkotása is. A zenék mellett mindenképpen meg kell említenem a szinkronhangokat és hangeffektusokat is, amik – csakúgy mint szinte minden más a Fable-ben – tökéletesre sikeredtek. Egy szó mint száz: a kép és a hang minden képzeletet felülmúl (annak ellenére, hogy a grafikus motor tudásában meg sem közelíti a Doom 3, vagy a Half-Life 2 képességeit – a design viszont annál inkább ütős!), csakúgy mint a játékmenet, amely minden egyes pillanatában emlékezetes jeleneteket ígér. Sosem fogom elfelejteni a bajuszos úriembert, aki az általam előadott kozák tánc láttán azonnal szabadkozni kezdett, hogy bár tudja, hogy úgy néz ki, ő mégsem bevándorló. A lámpagyújtogatót, akit a velem folyatott diskurzus miatt jól leteremtett a polgármester felesége (mert ugye némi késéssel gyúltak fel csak a fények). A belém habarodott lányokat, az aréna csatajeleneteit, a megöregedett hősöm iránti tisztelet jeleit az NPC-k felől, a hüppögő kislányt, és úgy egyben az egészet, ahogy van. Peter Molyneux ismét bebizonyította, hogy ő napjaink legjobb játéktervezője, hogy még mindig van új a nap alatt, és hogy lehet lelke egy programnak!

A végső százalék kiosztásánál éppen ezért gondban is vagyok. Grath-tel sokáig filozofálgattunk, hogy kiosszuk-e a játéknak a 99%-os értékelést. Végül úgy döntöttem, 98%-ot adok, de nem veszek le egyetlen pontot sem az összetevőkből. Így mind a zene, mind a játszhatóság és a grafika maximumot kapott. Summa summárum: ez a PC Guru történelmének első és egyetlen 99%-ot érő 98%-os játéka! Így legalább nem bízzák el magukat Peterék, és számtalan, ma még elképzelhetetlennek hitt újdonsággal lepik majd meg a rajongókat a Fable következő részében...

FABLE: The Lost Chapters

grafika	25/25
zene	15/15
játékélmény	40/40
kategórián belül	15/15

98%

PC GURU index 5/5

\+
- Interaktív, élő világ
- Zseniális fejlődési- és harcrendszer
- Szórakoztató, humoros, abbahagyhatatlan!

−
- Túl rövid (mint minden jó játék...)

Gothic 2 89%
Morrowind 92%
Dungeon Lords 64%

Minimum gépigény: P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

Ismertető

A VILÁG LEGJOBB MUNKÁJA

írta • Hancu

A levelesládánkba érkező üzenetekből tisztán kiviláglik, hogy az olvasóink nagy része úgy gondolja: a világ legjobb munkája lehet a PC Gurunál dolgozni. Szó mi szó, nem szívesen cserélnénk az uránbányászokkal vagy peepshow-takarítókkal, de az biztos, hogy a miénk maximum a világ második legjobb munkája lehet; a legjobb ugyanis kétségkívül az, ha az ember a World of Warcrafttal foglalkozhat egész nap, és még fizetik is érte. Ezt bizonyítandó, emailvégre kaptunk gyorsan a Blizzardnál egy ilyen embert – kérdéseinkre Thomas "Thundgot" Johnsen, az európai angol nyelvterületekért felelős community manager (ha valaki tud erre épkézláb magyar kifejezést, feltétlenül ossza meg velünk!) válaszolt.

PC Guru: Hogyan lesz valakiből community manager?
Thundgot: Nekem nem volt túl nehéz dolgom, hiszen három évig dolgoztam egy másik MMORPG háttércsapatában hasonló poszton, így megvolt a megfelelő szakmai hátterem és tapasztalatom. Jelentkeztem, felvettek.

PC Guru: Mik a legfontosabb tulajdonságok ehhez a munkához?
Thundgot: A legfontosabb, hogy ismerni és imádni kell a játékokat, főleg az MMORPG-ket, és jól kell tudni bánni az emberekkel. Fontos még a nyelvtudás, a profi hozzáállás, és a csapatjátékos hozzáállás. Ja, és nem szabad túl érzékenynek lenni, hiszen néha nagyon durván kap az ember hideget-meleget...

PC Guru: Nagyjából hogyan zajlik egy átlagos napod?
Thundgot: Mindig az éjszaka felgyülemlett e-mailek és fórumhozzászólások átfésülésével kezdem a napot. Amire tudok, válaszolok, amire nem, továbbítom az illetékeseknek. Aztán jöhet egy kis fórummoderálás, és ezzel általában el is megy az idő ebédig. Délután többnyire egy nagyobb megbeszéléssel kezdünk a teszterekkel és a Game Masterekkel, majd jöhetnek estig a maradék feladatok: statisztikák készítése a szerverek terheltségéről, illetve egyéb analízisek, kutatások a fejlesztők számára, a hivatalos weboldalak frissítése – komolyan mondom, játszani alig marad időm...!

PC Guru: Tudnál említeni valami vicces történetet, ami a munkád során történt?
Thundgot: A legtöbbet azon röhögtünk, amikor egy játékos karaktere beragadt valahol egy tereptárgyba, segítséget kért a GM-től, aki miután megoldotta a problémát, visszakérdezett, hogy „be vagy még ragadva?" – csak elgépelt egy szót a kérdésben, és az „are you still stuck?" helyett azt kérdezte: „are you still suck?"...

PC Guru: Játékosok tízezreivel állsz kapcsolatban; meg tudod erősíteni a legendát, miszerint az „igazi" Warcraftosok általában a Horda oldalán játszanak, míg a Szövetség sorait inkább „divat-Warcaftos" tömegek töltik fel?
Thundgot: Ez így azért elég erős kijelentés, mindenesetre az biztos, hogy nálunk, Európában az alkalmi játékosok sokkal szívesebben választják a Szövetséget, mint a Hordát – de emellett a hardcore játékosok, illetve klánok nagyjából egyenlően oszlanak el a két oldalon. Kíváncsi lennék, hogy ennek milyen okok állhatnak a hátterében, mivel úgy tűnik, ez speciálisan európai jelenség, sem Amerikában, sem a Távol-Keleten nem tapasztalják a kollégák...

PC Guru: A community managerek mennyit tudnak a játék még bejelentetlen újdonságairól, a hősi karakterosztályokról, a kiegészítőről...?
Thundgot: Elég sokat, de persze semmit nem árulhatok el belőle, hehe. Ezek az infók nem azért titkosak, mert attól érezzük magunkat jól, hogy nem árulunk el semmit a türelmetlen rajongóknak, hanem azért, mert még nem teljesen kiforrott, letesztelt dolgok, amiket hiba lenne most szétkürtölni, hiszen lehet, hogy a patch-ekbe vagy a kiegészítőbe egészen más formában, esetleg sehogyan sem kerülnek bele.

PC Guru: Szerinted mi a World of Warcraft titka, amivel sikerült meghódítania a világot?
Thundgot: Nagyjából az, ami az összes többi Blizzard-játéknak: magas színvonal, szuper hangulat, odafigyelés a részletekre, közel tökéletes játékegyensúly – és az, hogy nagyon könnyű beletanulnia annak is, akinek ez élete első online játéka, de egyben nagyon hosszú távon is nyújt elég kihívást és felfedeznivalót.

PC Guru: Mi a legjobb és a legrosszabb dolog a Blizzardnál?
Thundgot: A legjobb az, hogy hihetetlenül tehetséges, kreatív és profi emberekkel vagyok körülvéve; a legrosszabb pedig a kollégám Aeus, aki folyton átkukucskál a vállam fölött a monitoromra, és nem érti a tréfáááááárgh... paff... segítség... puff... ne üss...!

06-90-624-426

HA SZERETNÉD MEGNYERNI A 3 DB WORLD OF WARCRAFT AKCIÓFIGURA EGYIKÉT NINCS MÁS DOLGOD, MINT HELYESEN VÁLASZOLNI AZ ALÁBBI KÉRDÉSRE:
KI FEJLESZTETTE A JÁTÉKOT?

A, VALVE
B, BLIZZARD
C, ID

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 413-3728

576 KByte

a hely ahol játszva vásárolhatsz

Pólus

419-4117

Mammut II

345-8076

Árkád

434-8076

Campona

424-3424

Duna Plaza

239-2858

West End

238-7576

EUROPARK

280-9585

Debrecen Plaza

06-52/342-120

Új boltjaink!

Szeged Plaza

06-62/468-978

Kecskemét - Malom

2005. augusztus 25-től

www.576.hu

írta · Hancu

JASON HALL
A KALANDOR

Sorozatunkban megfordult már egy-két nem mindennapi karrierrel rendelkező játékfejlesztő; Jason Hall története azonban talán a legkacifántosabb. A Monolith alapítója valóságos Rejtő-hős: volt már tengerészgyalogos, hangmérnök, programozó, designer, cégvezető; most pedig éppen Hollywoodban ügyködik a játékvilág és filmipar összeboronálásán...

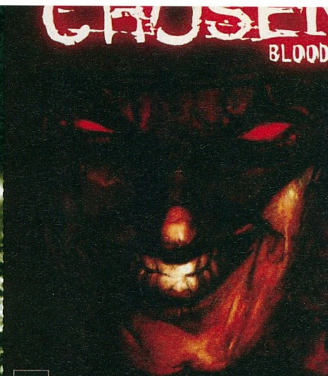
Jason Thor Hall 1971-ben született Buffalóban, New York államban. Még csecsemő volt, amikor a szülei elváltak, és az anyjával Los Angelesbe költözött. Már gyerekkorában rendszeresen ellógta a zongoraórákat, ahová az anyja íratta be, hogy ehelyett a haverjainál Atari 2600-on játsszon napestig (saját szavaival élve: „apa nélkül felnőve a videojátékok szuperhőseiben találtam meg a magam szerepmodelljeit"). „Természetesen" már ekkor elhatározta, hogy játékok írásával akar foglalkozni, de ahogy kinőtt a kamaszkorból, rövid úton túllépett ezen a terven. Még le sem érettségizett, amikor elköltözött otthonról – '88-tól kezdve egy Rejtő-hőshöz illően kusza hősünk életpályája. Technikus egy nyomtatókkal foglalkozó vállalatnál, tőzsdeügynök, tengerészgyalogos, hangmérnök a(z egyébként a játékiparban is érdekelt) Broderbund cégnél; végül az Edmark nevű, oktatószoftverekkel foglalkozó cégnél sikerült megállapodnia. Itt kitanulta a programozás fortélyait, és a kollégái hatására visszatért gyerekkori hobbijához, a videojátékokhoz is.

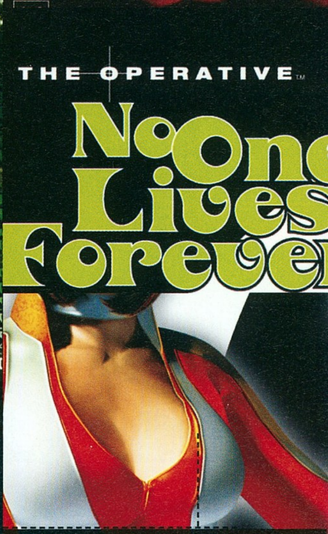
A KEZDETEK

Az Edmark programozói nem csak a játékokat imádták, de az európai „demoscene"-t is. Kis kitérő: a demoscene a játékokat feltörő crackerek társaságaiból fejlődött ki, olyan programozók és grafikusok alkották, akik művészetnek és kihívásnak tekintették a számítógépet, és rendkívül magas színvonalú demóikat (leginkább a mai engine techdemókhoz lehet hasonlítani őket) több ezer fős összejöveteleken mutatták be egymásnak. Ez a kultúra főként Európában hódított, és hódít a mai napig; a scenerek legnagyobb ünnepe pedig az évente Helsinkiben megtartott Assembly parti. Jason, és az edmarkos programozók elhatározták, hogy a '94-es Assembly partin megmutatják Európának, mit is tudnak a jenki kóderek, és nekiálltak egy demó összeállításának. Mivel az Assembly mezőnye hihetetlenül erősnek ígérkezett, valami olyasmivel akartak előrukkolni, amire garantáltan felfigyel mindenki, ezért Jason kitalálta, hogy a demójuk Windows 3.1 alatt fusson. Junior korból már kinőtt olvasóink emlékezhetnek rá, milyen „remek" kis rendszer volt ez: ha egy program Windows 3.1 alatt gyorsan és stabilan futott, már önmagában kisebb csodának számított... A kis csapat felvette a Monolith nevet, és nekiállt a munkának. El lehet képzelni a meglepetést, amikor egy nap csörgött a telefon, és a Microsoft illetékesei jelentkeztek be, akik elmondták, hogy eljutott hozzájuk a Monolith demójának egy korai változata, nagyon tetszik nekik – és azzal a lendülettel felajánlották, hogy megvennék a technológiát és leszerződtetnék az egész csapatot az új grafikus felületük, a DirectX fejlesztésére. Jasonék nem sokat gondolkodtak, felmondtak az Edmarknál, és már költöztek is Seattle-be, a Microsoft-főhadiszállásra...

A MICROSOFTON TÚL

A DirectX fejlesztése bárki másnak igazi álommunka lett volna, Jasonnek, és társainak azon-





Cate Archer, Jason legismertebb "gyermeke"

ban nem ízlett az óriásvállalat merev szabályzata, a mindenbe beleszóló főnökök, a kötött munkaidő. Néhány hónapnyi, konfliktusokkal teli munka után így a Microsoft-fejesekkel egyetértésben úgy döntöttek, különválnak az útjaik. '94 legvégén így a Monolith hivatalosan is megalakult mint játékfejlesztő csapat (a fáma szerint azért lett Jason a nagyfőnök, mert ő szeretett és tudott a legtöbbet beszélni a társaságból...), és nekiálltak a még befejezetlen technológiával elkészíteni első játékaikat: a Shogo: Mobil Armour Divisiont, és a Bloodot. Két párhuzamosan futó projekt plusz engine-fejlesztés, tapasztalatlan csapat, semmi komoly anyagi háttér – ez a játékfejlesztők álmoskönyvében a lehető legrosszabb előjel, de Jasonnek még erre is sikerült rátennie egy lapáttal: kitalálta ugyanis, hogy a két játékot saját maguk fogják kiadni... Csodák csodájára a csapat nem pusztult bele az emberfeletti munkába (bár a horror FPS Blood kiadási jogait hamar el kellett adni; a vevő a műfaj akkori nagyágyúja, az id játékait is kiadó GT Interactive volt), és csaknem hárömévnyi fejlesztés után a Monolith a semmiből érkezve szinte berobbant a játékfejlesztés élvonalába. Érdekes módon az erős közepes értékeléseket kapó Blood fogyott aránylag jól (ezt még nem saját motor, hanem a Duke Nukem 3D Build engine-je hajtotta), míg a későbbi Monolith-jellegzetességeket (remek sztori és AI, eredeti környezet) magán viselő óriásrobotos-mangás FPS, a Shogo hiába vívta ki magának a sajtó elismerését, alig 100 000 eladott példányt tudott csak felmutatni. Hogy még egy csavar legyen a történetben: anyagilag mégiscsak a saját kiadású Shogo hozott pénzt a Monolith konyhájára, míg az anyagi gondokkal küzdő GT csak a kiadás után egy évvel tudott fizetni a Bloodért – amikor Jasonék már javában a második részen dolgoztak...

A bemutatkozás tehát '97-'98 fordulóján kisebb nehézségekkel ugyan, de sikerült, '98 végére a csapat összekalapálta a Blood 2-t is (az első részhez hasonló szolid siker lett, de ezután végképp szakított a Monolith a GT-vel, volt is nagy botrány a soha el nem készült hibajavító patch miatt...). Jason egy ideig még erőltette a játékkiadást, de miután rettentő sok energiát és pénzt vitt el az a néhány közepes sikerű játék, ami mögött kiadóként dolgoztak (a Septerra Core és a Gorky 17 volt a legismertebb közülük), letett erről a tervéről.

A CSÚCSON

'99 elején a csapat belevágott addigi legnagyobb szabású játékuk elkészítésébe. A No One Lives Forever bevallottan a Half-Life-fal elindult sztoriközpontú FPS trendbe illeszkedett, ám minden addigi próbálkozást felülmúlt egészen egyéni hangulatával, környezetével és stílusával. A játék egy '60-as években játszódó James Bond-szerű kémhistória volt, női főhőssel (Cate Archer máig a legemlékezetesebb játékhősök egyike!), a korszakra oly jellemző tiritarka színvilággal, fantasztikus AI-val, a monoton lövöldözést remekül feldobó kémkütyükkel, ötletes pályákkal... a maga idejében (2000 novemberében jelent meg) közel tökéletes játék volt!

Bár a sajtó egyöntetűen el volt ájulva a No One Lives Forevertől, az eladások nem alakultak valami fényesen. A reklám szinte teljes hiánya, és a túlzsúfolt karácsonyi szezon azt eredményezte, hogy 2000-ben mindössze 36 ezer példány kelt el a játékból – Jason keserűen azzal viccelődött akkoriban az interjúiban, hogy a NOLF az egyetlen játék, ami több Év Játéka címmel büszkélkedhet, mint eladott példánnyal. Később aztán beindult az eladás, de a játék sosem lett akkora siker, mint amennyire megérdemelte volna... Ettől függetlenül a csapat belevágott a folytatásba, emellett a Fox számára elvállalta az Aliens vs. Predator folytatásának elkészítését is, Jason pedig újabb izgalmas kísérletbe fogott: belekóstolt az engine licencelés világába. A Mololith-tól névleg különválasztotta a játékaik alapjául szolgáló LithTech motort készítő programozókat a LithTech Inc. cégben (később átnevezték TouchDown Entertainmentre), és bár a Quake és Unreal motorok által uralt piacon csak a harmadik helyet sikerült megszereznie, a LithTech motor különféle verzióit (Talon, Jupiter, Ex) elég sokan használták az elmúlt években.

A NOLF után a Monolith ismét két különálló csapatra szakadt: az egyik alig tíz hónap alatt összedobta az Aliens vs. Predator 2-t (máig minden idők legfélelmetesebb játékai között tartjuk számon), míg a másik két évig dolgozott a No One Lives Forever 2-n, ami – talán a túlzott elvárások miatt – nem tudott felnőni az első rész mellé színvonalban, ám ironikus módon több mint kétszer annyit adtak el belőle... Nem lehet nem észrevenni a csapat következő játéka kapcsán Jason egyre erősebb vonzalmát Hollywood iránt: újabb mozis átirat következett, méghozzá a legendás Tron című filmé. A 2003 augusztusában megjelent játékkal a történelem ki tudja hányadszor ismételte meg önmagát: az év messze legötletesebb, legstílusosabb látványvilágú, legkreatívabb játékát sikerült összehozni a Monolith-nak, ám az eladások ismét csak az erős közepes kategóriára voltak jók...

Miközben mindenki a NOLF3-at várta, Jason és a Monolith már újabb meglepetéseken törte a fejét. A NOLF világába mindössze egy felemásra sikeredett kiegészítővel, a 2003 novemberi Contract J.A.C.K.-kel tért vissza a csapat, ami ekkor már javában a Lith motor legújabb verzióján, a Jupiter Exen, illetve két horrorakciójátékon dolgozott – de ne szaladjunk ennyire a dolgok elébe...

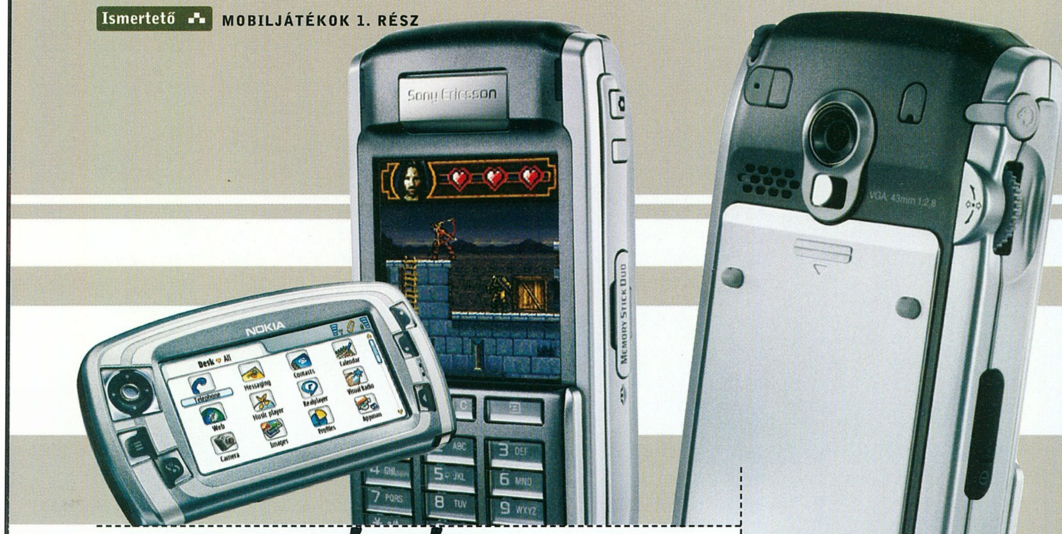
IRÁNY HOLLYWOOD!

2004 januárjában Jason az egész játékipart megdöbbentő bejelentést tett: elhagyja a Monolith-ot, és a hollywoodi médiaóriás Warner Bros stúdióhoz szerződik, a cég frissen alapított WB Games diviziójának élére. A Warner ezzel nem belépett, hanem visszatért a játékiparba – ugyanis 20 évvel azelőtt az Atari felvásárlásával már volt egy meglehetősen balul sikerült kalandja a játékvilágban. Hogy, hogy nem, a Jason vezette Warner-leányvállalat első lépése a Monolith felvásárlása volt...

„ A Monolith titka az emberekben van. Tehetségesek, kreatívak, nagyon keményen dolgoznak, és ami a legfontosabb, képesek tanulni a hibáikból. Mindenki követ el hibákat, természetesen mi is. Viszont a Monolith-nál minden fejlesztő minden játékba beleteszi a szívét-lelkét – erre vagyok a legbüszkébb. ”

A WB Gamesnél Jason elsődleges feladata (a saját belső fejlesztőcsapatok kialakítása mellett) a Warner-féle filmek játékverzióinak menedzselése lett: első számú projektként a Matrix Online-t kapta (micsoda véletlen: Monolith-fejlesztés...). Hiába volt azonban a remek fejlesztőcsapat, és az igen izgalmas játékmenet (egy MMORPG, aminek valódi története van, ahol a játékmesterek és a játékosok közösen alakítják a világ történelmét), mire a játék megjelent (idén március), maga a Mátrix, mint téma vált meglehetősen lejárt lemezzé (bár egyébként sem biztos, hogy a World of Warcraft és a Guild Wars mellett labdába tudott volna rúgni...).

Miközben a Monolith a nem titkoltan Év Játéka babérokra törő akció-horror FEAR-rel, és a következő generációs konzolokat és PC-s hardvereket célba vevő, hasonló kategóriájú Condemneddel foglalkozik, Jason a Warnernél a filmadaptációk (Batman Begins, Harry Potter stb.) felügyelete mellett titkos projekteket vezet. Emellett leginkább azzal veteti észre magát, hogy a játékkiadókat az őrületbe kergeti azzal az elképzelésével, hogy a filmek játékátiratainak licencdíjait az elkészült játék minőségéhez igazítaná. Ha jó játékot készítesz a filmünkből, az nekünk is reklám, tehát megérdemled hogy olcsón kapd meg a jogokat; de ha rossz a játékod, fizesd meg alaposan, hogy negatív reklámot csapsz nekünk – szól az elv, amit, ha Jasonön múlik, a Warner hamarosan bevezet a gyakorlatban is...



MOBILJÁTÉKOK 1. RÉSZ

írta · Braindrain

Napjainkban egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a különböző mobilos játékok, lévén rengeteg fejlesztő a PC és konzol mellett (avagy ahelyett) a mobiltelefonokat választja platformként játékaik számára. Az ok elég egyszerű: a vásárlónak nincsen szüksége különösebb beruházásra ahhoz, hogy kiválasztott kedvencével múlassa az időt telefonján – ellentétben mondjuk a PC-vel. Mivel nálunk szinte vadászni kéne azokat az embereket, akik nem rendelkeznek legalább egy mobiltelefonnal, a célközönség hazánkban is hatalmas.

A legfőbb érv, melyet a mobilos játékokkal szemben gyakran felhoznak, az az állítólagos egyszerűségük. Ezt az újabb játékok már önmagukban cáfolják, és bár az alattuk muzsikáló hardver miatt szükségszerűen gyengébben teljesítenek bizonyos összehasonlításokban, a minőségibb darabok lassan már befogják a Game Boy Advance szintjét – s ez a folyamat tovább fog erősödni a jövőben a különböző okostelefonok és játékcentrikus mobilok megjelenésével. A nemrég lezajlott QuakeConon maga John Carmack is amellett foglalt állást, hogy a telefonok körülbelül három éven belül képesek lesznek PlayStation Portable szintű grafika megjelenítésére.

A másik, a mobilos játékok szemére vetett probléma az irányítás; az elsősorban telefonálásra, esetleg SMS-ek bebillentyűzésére hivatatott néhány gomb nem éppen alkalmas egy heves akciójáték parázs csatáinak megvívására. Bár ez szükségszerűen hátrányos oldala a mobiltelefonos játékoknak, a fejlesztők tisztában vannak ezzel a problémával, és a játékmenetet, az irányítást is ehhez igazítják.

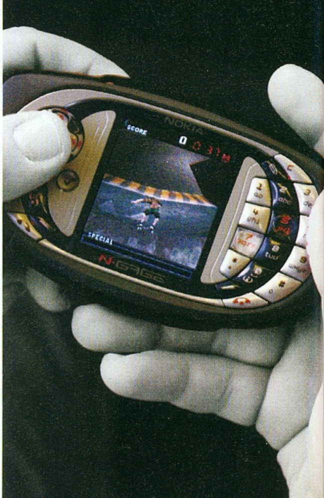
A JAVA, A SYMBIAN ÉS A BREW

A mostanában piacra kerülő mobilok mindegyike (eltekintve az olyan egzotikumoktól, mint a Kínában, helyi piacra szánt monokróm kijelzőjű telefonok) képes legalább JAVA-s játékok futtatására. Mivel a készülékek közel sem egységesek (ezen a téren a Nokia készíti a leginkább „uniformizált" ketyeréket), csak a fejlesztő elszántságán múlik, hogy milyen mobilokra adja ki a játékát. A jelentős, minőségi programok elérhetőek minden, az elmúlt egy-két évben megjelent telefonon, ezért nem sokaknak kell aggódnia, hogy a kiszemelt játék fityiszt mutat a gépének. Mobilon három „platformot" különböztethetünk meg, melyek közül számunkra a JAVA és a Symbian lesz érdekes.
Ahogy teljesítménybeli kérdések PC-ken is akadnak, így a mobiloknál is megfigyelhető ez a jelenség. Napjaink szinte összes telefonja futtatja a JAVA játékokat, mint univerzális szoftvereket, ezek többnyire egyszerű, 2D-s játékok. Ugyan itt is szép számmal akadnak meglepően jól sikerült darabok, de aki komolyabban fontolgatja a telefonján való játékot, az jobban teszi, ha Symbian-képes készülékbe ruház be (lásd a felsorolt, Symbian-képes telefonokat).

A Symbian egy operációs rendszer, főként az erősebb hardverrel rendelkező mobilokra telepítik. Ezek – amellett, hogy képesek a JAVA-játékokat is kezelni – a telefonok képességeihez

Symbian-os telefonok itthon

A Magyarországon kapható Symbian OS telefonok:
Motorola: A920, A925, A1000
Nokia: 3230, 3650/3600, 3660/3620, 6600, 6260, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, 7650, 7710, 9210, 9290, 9300, 9500, N90, N-Gage, N-Gage QD
Panasonic: X700, X800
Siemens: SX1
Sony Ericsson: P800, P900, P910



Mobiljátékfajták

A mobiljátékok iparát behatóan ismerő emberek véleménye egy dologban mindenképpen megegyezik: a telefonokra készülő játékok bármelyikét bele lehet szuszakolni egy csoportba az alábbiak közül – retro, licencelt, vagy úttörő.

A retro

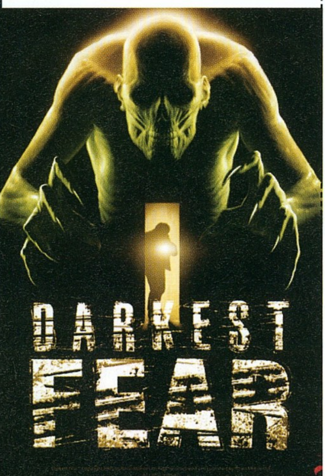
Ezek a játékok többnyire a régi idők nagy slágereit idézik, az egészen szimpláktól (Tetris) a bonyolultabb darabokig, mint mondjuk a Civilization, vagy a Retaliator. Utóbbi által megkezdett vonalat viszi tovább a 3D Interceptor. Hátulnézetből irányítjuk a vadászgépünket, mellyel legfőbb célunk az ellenség levadászása, legyen szó légi, vagy földi célpontokról. A fegyverekkel, és egyéb alkatrészekkel tuningolható gépünket a bevetések során szerzett pénzünkből menedzseljük, hogy aztán újfent ellenségek garmadájával mérkőzzünk meg a következő pályán.

A licencelt

Korábbi, nagy sikerű konzolos, vagy PC-s játékok többé-kevésbé hű mobilos átiratai. Az ilyen játékok táborát erősíti a Lord of the Rings Trilogy, ahol a filmben látott helyszíneken (Minas Tirith) csatázhatunk Szauron sötét seregeivel. Az Electronic Arts gondozásában készült játék GBA-kat meghazudtoló minőségben kínálja a kellemes, oldalra scrollozós akciódús játékmenetet, ahol a Gyűrűk ura szereplőit irányíthatjuk.

Az úttörő

Utolsó csoportunkba kerülnek azok a próbálkozások, melyeknek célja, hogy a mobilos platform előnyeit és hátrányait figyelembe véve a lehető legjobb minőségű játékot kínálják az érdeklődőnek. A Darkest Fear képében üdvözölhetjük a telefonok első túlélő horror játékát, ahol egy gonosz lények által kísértett kórházban kell megkeresnünk eltűnt szeretteinket. Mobiltelefonokon egyedülálló módon dinamikus fények színesítik a cseppet sem unalmas játékmenetet. A játék tesztjét a PC Guru következő számában olvashatják.



JÁTÉKOK ÉS EGYEBEK

Bár a mobiltelefonokon leggyakrabban megjelenő játékok döntő többsége a szokásos, oldalra scrollozós akció stílusba tartozik, kuriózum itt is szép számmal akad. Stratégiai játéktól elkezdve egészen RPG-ig a legváltozatosabb stílusú játékokkal találkozhatunk: például túlélő horror is érkezett már ilyen ketyerékre.

Általánosságban elmondható, hogy játékra a Nokia telefonok a legalkalmasabbak. Főként a (ma már kifutó) 6600-s modell, és annak a hardverére épülő készülékek (mint a nem is olyan régen debütáló Nokia 3230) tudnak kiugróan változatos szórakozást nyújtani tulajdonosaiknak, viszonylag mérsékelt ár mellett. Így nem csak a szabvány JAVA- és Symbian-játékokkal múlathatjuk az időt, de lehetőség nyílik specifikus emulátorok futtatására. C64-es, és egyéb retrostílusú szoftverek mellett életet lehelhetünk az N-Gage-re készült játékokba is, így aztán aki egy

mérten fejlett 3D grafikájú játékoknak jelentenek otthont. A harmadik mobilos platform, a BREW észak-amerikai szabvány. Ez a JAVA-hoz hasonlóan közös felületet ad a játékoknak, egyúttal kiküszöböli előbbi jó néhány hibáját. Ezzel nem is kívánunk most részletesebben foglalkozni, hiszen nálunk nincs jelentősége.

féktelen Tomb Raider-, vagy Red Faction-partira vágyik, az is megtalálhatja a számítását.

A cikk második részében górcső alá vesszük azokat a játékokat, melyek odavernek a GBA-nak minőségükben és tudásukban, plusz jó néhány PC-s nagyágyú telefonos változatával is megismerkedünk.

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

GTA SAN ANDREAS

Hali PC Guru Team!
Azért írok nektek, mert van két nagy problémám a San Andreasszal kapcsolatban.
1. A Los Desperados küldinél nem tudom, hogy kell a két újoncot felvenni a bandába, mert a térkép nem jelez ki semmit sem.
2. Hogy lehet megszerezni a barátnőket? Mille és Denise megvan, de a többi négyet nem találom, és már csak 2 küldi van hátra.
kjgztf

**1. A területek legalább 35%-át meg kell szerezni, hogy eléggé tiszteljenek, és beálljanak.
2. A csajokkal beszélni kell, de csak akkor lesz reakció, ha megvannak a szükséges tulajdonságaid: *Helena*: Blueberry falu Red Countyban (legfeljebb 25% izom, alacsony zsírszint, magas vonzerő) *Katie*: Country club, San Fierróban (minimum 75% izom, magas vonzerő) *Barbara:* El Quebrados, Las Venturas (minimum 50% zsír, magas vonzerő) *Michelle:* Driving Shool, San Fierróban (minimum 50% zsír, magas vonzerő)
A csajok által adott bónuszokról két számmal ezelőtt írtunk.**

Sziasztok!
A GTA SA-ban mire jók a taxis, vonatos, rendőrös és tűzoltó autós küldik? És nincs olyan garázs, ahova berakhatnék egy kamiont pótkocsival együtt? Tényleg, kamionnal van küldi?
Postal

**Különféle bónuszokat adnak, ha megcsinálod az összeset. A tűzoltósért például tűzimmunitást kapsz, a mentősért 150 lesz a maximum HP-d, a rendőrösért meg 150-es páncélt kapsz. Van továbbá taxis, stricis, vonatos és kamionos is, utóbbit Flint Countryban, Mr. Whittaker telepén lehet megkezdeni, miután megoldottad a Catalina által adott Tanker Commander küldetést.
Ui. Kamionos garázsról nem tudok.**

Hello!
Kellene egy kis segítség a GTA San Andreasszal kapcsolatban. Toreno egyik küldetéséről van szó, a Stowawayről. Motorral utol kell érni egy repülőt, és fel kell hajtani a hátsó rámpán, de ez nem megy. Azt hallottam, hogy rá kell hajolni a motorra, hogy hozzájussak egy kis plusz sebességhez, csakhogy hiába próbáltam végig a billentyűzet összes gombját, egyik sem vált be. Előre is kösz! Ui. Megírnátok azt is, hogy hogyan kell a biciklivel sprintelni?
Simon Dani

Mindkettőnél a „fel" kurzornyíl a megoldás.

Kedves PC Guru!
1. Megint írok nektek, mer múltkor azt írtátok, hogy a San Andreasban Helenánál MAX 25% muscle lehetséges, de Carlnak (akivel én játszom) 98% van. A kérdésem az, hogy hogyan lehet ezt a 98%-ot lecsökkenteni legalább 25%-ra?
2. Katie-t hol lehet megtalálni? Bejártam az egész Country Clubot, de sehol se volt.
3. Mi kell a 100%-os végigjátszáshoz?
4. Van 45.000.000$-om. Az a kérdésem, hogyan lehet ezt legkönnyebben elveszteni?
5. És végül hálás lennék, ha mind megválaszolnátok.
TOM

**1. Érdekes módon csökkenteni nehezebb, mint növelni. Elsődleges fontosságú, hogy ne legyen felesleges zsír – fat – rajtad, mert előbb mindig abból fogysz. Ha ez megvan, akkor rengeteg futással, úszással vagy bicajozással veszíthetsz izmot – persze enni nem szabad közben. Ha van egy kis szabadidőd, akkor indítsd el a játékot, tedd le Carlt valami biztonságos helyen, és hagyd ott pár – játékban számolt – napig. Ne ments, és így szinte nulla munkával előbb-utóbb lesorvadsz a kívánatos szintre.
2. 2005/10-es számunk mentőövében írtunk a lánykákról, Katie-t San Fierróban találod, a country clubban a testedző terem mellett (ÉK-i sarok). Egy kis dombon áll, általában déltől éjfélig.
3. Minden játékbeli küldetés és Odd Job, minden birtok megvásárlása, 100 Gang Tag átírása, 50 Photo Ops lefényképezése, 50 osztriga megszerzése, 50 lópatkó megszerzése.
4. Tedd fel lóversenyen a legványadtabb gebére, és imádkozz, hogy ne nyerjen... Esetleg festesd át ezerszer az autódat.
5. Parancsolj!**

GOTHIC

Sziasztok!
A Gothicban a Szekta táborban hogyan lehet házat szerezni azon kívül, hogy megölök valakit? Van valahol egy üres ház? Már beléptem a Testvériségbe. No meg hol van az ork kalapács?
Been

**Tudomásom szerint ott valóban ölni kell az ágyért; vagy nappal mész oda, amikor minden ház üres.
Ork kalapács: indulj el a táborból kifelé vezető úton, amely a mocsárban jobbra vezet. Hamarosan egy hídra bukkansz, azzal ne is törődj, haladj tovább felfelé. Néhány igen durva szörny (bloodhound) kivégzése után fent egy barlangban megtalálod a ládát, ami ezt a remek fegyvert rejti.**

GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN

Csá Guru!
Segítségre lenne szükségem! A Gothic 2: The Night of the Ravenben már a IV. fejezetben jár a tűzmágusom, megvan Beliar karma, de hol a francban találom a will-o-wisp amulettet? Melyik fejezetben, kinél, hol vagy milyen feltétellel szerezhetem meg?
Patrik

Vatrastól kapod, elvileg már a kiegészítő elején, ha a fegyverkereskedőkről kérdezed.

THE SUFFERING

Kedves PC Guru!
A segítségeteket szeretném kérni, mert elakadtam a The Suffering c. játék egyik pályáján. A 7. résznél a baseballpályán, ahol a földből jön ki az ellenség (és soha nem akar elfogyni, bárhogy irtom őket), egyszerűen nem tudok továbbmenni. Mi a teendő?
TOM

A trükk az, hogy a hatalmas lámpákat kell bekapcsolni. Rögtön a mentés után fel tudsz menni egy kis folyosóra, ott van egy reflektor, amit oda kell irányozni, ahonnan a végtelen

szörny jön. Ezen a pályán még két ilyen lámpa lesz, azokat a tüzes helyek felé kell fordítani.

MORROWIND

Hi Guru Team!
Az a kérdésem lenne hogy a Morrowindben a netről letöltött kiegészítőket (csontvázzal is lehet lenni, faház stb.) hova kell bemásolni, hogy működjenek a játékban?
Szaci

Elvileg minden kiegészítőhöz van egy readme fájl, ami a részleteket tartalmazza. Mindenesetre a legtöbb pluginnál a Morrowind/Data Files könyvtárba kell másolni, és a Morrowind Launcherben be kell klikkelni az adott plugin nevét. Érdemes ezekhez egyébként a legújabb Morrowind patch-et feltelepíteni, mert sok plugin nem működik anélkül.

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Elakadtam a Tomb Raider AOD „Archeológiai ásatás" pályáján, nem tudom a képek sorrendjét, ami kinyitja a kerek ajtót.
Laci

Először forgasd el háromszor a kereket, és akaszd be az első kapcsolót. Aztán forgasd el egyszer a kereket és akaszd be a negyedik kapcsolót. Ezután forgasd el a kereket kétszer, és aktiváld a hármas kapcsolót. Végül tekerd meg még egyszer a kereket, és mehetsz tovább.

BATTLEFIELD 2

Megvettem eredetiben a Battlefield 2-t, de a statot hova menti el? Ez lenne a kérdés (mert a kit info, meg stat mindig üres, pedig értem már el jó eredményeket).
Mr.M@ff1@

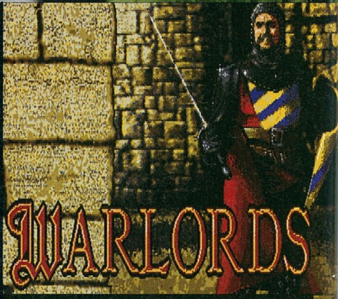
Az EA szerverén vannak az adatok. Csak azok a pontjaid fognak megjelenni ott, amelyeket Ranked szerveren szereztél. Ha elég időt vagy fent, bizonyos intervallum után frissíti azokat, és megnézheted a BFHQ-ban.

Hali!
Az a problémám, hogy mikor az eredeti Battlefieldemet patch-elni szeretném, kiírja installálás közben hogy patch failed. Az 1.02-es patch-et szeretném felrakni, hogy fel tudjak menni az upgrade-elt szerverekre, de hát nem engedi. Amikor az 1.02-es patch-et indítom el, akkor azt írja ki, hogy az 1.01-eset telepíti. Miért? Már több helyről is letöltöttem ugyanezt a patch-et, de az eredmény ugyanaz.
Tamás

Sokan írtatok evvel a problémával a kapcsolatban, az elsőre talán bonyolultnak tűnő, de mindenkinél bevált megoldást végül Chris találta meg:
1. Indítsd el a patch fájlt és válaszd ki a nyelvet.
2. Kattints a Nextre, de állj meg a 'Welcome to the InstallShield Wizard for Battlefield 2 Patch v1.02' képernyőnél.
3. Keresd meg a Start menüben a Futtatás parancsot, és indítsd el.
4. Írd be, hogy %temp% és üss Entert.
5. Kattints a Nézet menüre, majd állítsd az Ikonrendezés szempontja alatt Módosítva menüre.
6. Keresd meg a legutolsó bejegyzést, ami egy hosszú számsorból álló könyvtár lesz, mint például: {3D3B4B03-9974-4B03-B7B2-FAB1919C8E3D}.
Ez véletlenszerűen generálódik.
7. Nyisd meg azt a könyvtárat, majd nyisd meg a következő számsorokból állót is.
8. Válaszd ki az összes itt lévő fájlt (Control+A), majd a Szerkesztés menüben válaszd a másolást.
9. Zárj le minden ablakot.
10. Most keresd meg a Battlefield 2 könyvtárát, és nyisd meg azt (alapállapotban C:\Program Files\EA GAMES\Battlefield 2)
11. A Szerkesztés menüben nyomd meg a Beillesztést.
12. Futtasd le a patch.exe nevű fájlt.

írta • Stöki

[NOSZTALGURU]



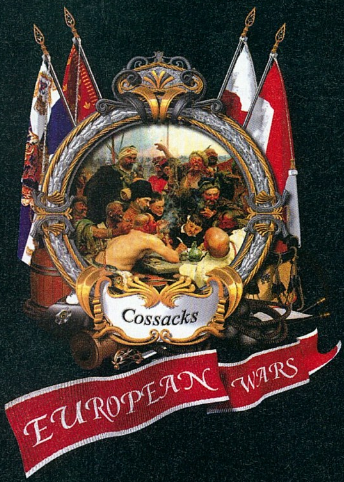
A Warlords itt még jó játék volt. Aztán jött a futószalag-gyártás...

Most, hogy egy hónapban volt alkalmunk kipróbálni az Age of Empires 3-at és a Black & White 2-t, nem volt kérdés, hogy a stratégiai játékokról fogunk nosztalgiázni – mint ahogy az sem, hogy a két újdonság közül melyik tudott kevésbé elszakadni a régi idők klasszikusainak hadviselős-területfoglalós sémájától...

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 éve: Cossacks: European Wars

Bár sok eredetiséget nem tudott felmutatni, a Cossacks kiforrottságával, monumentalitásával és korrekt kivitelezésével kiemelkedett az öt évvel ezelőtti RTS-klónok terméséből, és nem sokkal maradt el az Age of Empires-sorozat által képviselt színvonaltól. Az azóta is népszerű (hogy mást ne mondjak, teljes játékunk volt nem-



A kiadó címén még utánrendelhető az a számunk, amiben ez volt a teljes játék...

rég), több folytatást megért játékban a XVII-XVIII. század Európájának számos nemzetét is diadalra vezethettük földön és vízen. A játék legnagyobb dobása az impozáns csatajelenetek kezelése volt (egyszerre akár 8000 egység küzdhetett a képernyőn) – bár éppen ezek kaotikussága, nehézkes irányítása megosztotta a műfaj rajongóit. Mindenesetre azon kevés programok tartozott, amik meg tudták szorítani az AoE-t.

...10 éve: Warcraft II: Tides of Darkness

Hihetetlen, hogy már ilyen öreg: a Blizzard legsikeresebb sorozata (amely most éppen online RPG formájában fertőzi a világ játékosait rendületlenül) 1994-ben indult hódító útjára, az első folytatás, a Warcraft II pedig éppen tíz éve aratott az akkori karácsonyi piacon. A program nemcsak elődjére, de a nagy konkurens C&C-re is rávert, hangulatban és játékmenetben egyaránt – a gyors tempójú multiplayer menetek és az olyan, akkor még új ötletek, mint a varázsló egységek súlyos addikciós tüneteket váltottak ki az emberben. Hancuval akkor éppen egy koleszban laktunk, így együtt lehettünk szemtanúi annak, amint egész szobák halnak ki a kollégiumban, ahogy a vizsgaidőszakban a félévismétlésre tanácsolt Warcraft-függők hazaköltöznek... A játék sikere igen hosszan kitartott: egy évvel később megjelent a Beyond the Dark Portal kiegészítő, 1999-ben (négy évvel az alapjáték megjelenése után!) pedig a Battle.neten játszható verzió, ami az akkor már létező Starcrafttal együtt biztosította a nyomasztó fölényt a Blizzard számára az online játszható stratégiák piacán. A Battle.netes partik egyébként azóta is töretlenül folynak, ami egészen egyedülálló egy olyan iparban, ahol a siker kérészéletű.

...15 éve: Warlords

Csak az akkori Amiga- és PC-tulajdonosok csodálhatták meg az 1990-ben boltokba került Warlords tüzes betűkkel képernyőre írt nyitóüzenetét, a „Let the War Begin..."-t, és talán ezért nem terjedt el annyira itthon ez a remek program, amiben egyébként a valaha készült egyik legjobb körökre osztott stratégiát tisztelhetjük. A játék nem cicózott építkezéssel és gyűjtögetéssel, kizárólag a harccal történő területszerzésre és a hadmozdulatokra koncentrált – a gazdasági teendők kimerültek abban, hogy a játékos uralma alatt levő kastélyokban új katonákra költöttük el a beszedett adót. A nyolc hadban álló fél – akár mind lehetett emberi játékos –, és azok különbözősége (elfek, emberek, törpék stb.) azonban elég volt ahhoz, hogy a Warlords helyet kapjon az örök klasszikusok között. Aztán az eleinte igen jó nevű (az 1993-ban kijött Warlords II-ről csak szuperlatívuszokban lehet nyilatkozni) folytatások később kopott nimbuszú szériává váltak, a legutóbbi darab, a Warlords Battlecry III tavaly jelent meg, különösebb visszhang nélkül.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...20 éve: Crusade in Europe

A Microprose-nak – amíg létezett – jó orra volt a remek stratégiákhoz (Sid Meier Civilizationjét is ők adták ki), és így volt ez húsz évvel ezelőtt is, amikor a Command-sorozat első tagja, a Crusade in Europe megjelent. A Sid Meier akkori keményvonalas stratégiáit (például a NATO

Sid Meier is elkezdte valahol...

Commandert) utánzó programban a II. világháború fontosabb európai hadszíntereit lehetett kommandírozni, jól variálható nehézségi fokozatokban, mind a szövetségesek, mind a tengelyhatalmak oldalán. A körökre osztott egységtologatást és utánpótlás-szervezést hot seat módban egymás ellen is lehetett játszani, és tulajdonképpen ezzel érdemelhette ki egy amúgy fantáziátlan klón, hogy még ma is emlékezzünk rá.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **68.960** 86.200
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **95.960** 119.950
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **135.160** 168.950
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **145.960** 182.450
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **193.560** 241.950
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, C3D **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **198.360** 247.950
(ld.Sirius3 Max-nál, de Gigabyte 8I945P, P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **477.600** 624.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, **2x GeForce 7800 GTX**, Chieftec 550W, Logitech MX518)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
X800Pro AGP **57.360** 71.700
8NSLI Pro S775 **25.520** 31.900
8I 945-P **20.320** 25.400
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

4ms Samsung TFT-k ! (3 év gar.)
19": 930BF DVI-vel 79.960 99.950
17": 730BF DVI-vel 58.960 73.700
FSC 19" P19-2 DVI 99.960 124.950
19" Hyundai B90A 73.360 91.700
19" Hyundai TV-s ! 95.960 119.950
17" Hyundai L72D 49.960 62.450
és még jópár akciós modell
új: LCD TV-k 20-32"-ig
hamarosan: Hyundai 3 ms TFT

Sulinet expressz
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia !)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX **97.960** 122.450
ÚJ: 7800 GT 78.200 97.750 NV6600GT **29.960** 37.450
ÚJ: X800RX **34.800** 43.500 X800XL **55.800** 69.750
Sapphire X800GT 128 MB 2év gar. **29.280** 36.600
Asus A8N-E 20.640 25.800 **Abit A8N-U 22.160** 27.700
Logitech MX1000 **11.600** 14.500 MX518 **9.960** 12.450
G5Laser **13.960** 17.450 cordless: EX100 **7.120** 8.900
3év garanciás HD-k Samsung 80G8M **11.560** 14.450
SATA2: 200GB **18.960** 23.700 250GB **23.160** 28.950
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **24.960** 31.200
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore **103.600** 129.500
X2 3800+ **79.960** 99.950 **Pioneer 110D 8.960** 11.200
Intel PentiumD 840 3.2G,dualcore,HT **109.960** 137.450
Kingmax 512/433 9.800 12.250 **1GB/400 20.680** 25.850
Corsair 512/400 10.360 12.950 **1GB/400 21.280** 26.600
Chieftec akció pl. BX típ. ház (410W) **19.960** 24.950
tápok: 400W **8.760** 10.950 450W silent **12.960** 16.200
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám: bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
SZEPTEMBERBEN : csak bruttó 95 Ft/A4
prospektusoknál, szóróanyagoknál stb.
mennyiségi, viszonteladói kedvezmények
nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolás árban

SKÓT AJÁNLAT A BURGER KINGBEN!

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft
BURGER KING

AQUA computer
www.aqua.hu
web áruház, online rendelés
Belváros
Tel: 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86
Mammut - Új üzlet
Tel: (1) 345-41-71
A4Tech RP-649
vezeték nélküli optikai egér
12 900 Ft
LG 1750S LCD monitor
12ms frissítés
65 000 Ft
Aqua OCEAN 159.900 Ft
komplett számítógép
AMD 3500+ Venice processzor
Gigabyte GAK8NF9 alaplap
160GB Samsung SATA HDD
ATI X700 128MB PCIE VGA
NEC3540 16x DualLayer DVD író
Asus 360W számítógépház
billentyűzet, egér
Azonnal elvihető, optimális játékgép
Üzleteinkben több ezer termék közül válogathat
hirdetésünkben bruttó árak szerepelnek

Az élet apró örömei...
Több mint 100 termékből választhat

MP3CENTER.HU

levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és **használt** számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
LYONESS VÁSÁROLNI ÉS PROFITÁLNI
Nyitvatartás: H-P: 10-18

AJÁNDÉK!
Let's EDIT 2 -t,
Let's CREATE DVD -t
KAP AJÁNDÉKBA
minden ADVC55,
ADVC110, és ADVC300
vásárlónk.
www.canopus.hu

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)
Tel.: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva:
H-P: 8-20
Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu
Sulinet expressz

Processzorok	bruttó
Sempron (754) dob. 2.5/2.6	12.390/13.890
Sempron (754) dob. 2.8/3.0	16.490/19.490
A64 3000+ (939) Venice OEM	27.490
A64 3000+ (939) Venice dob.	32.990
A64 3200+ (939) Venice OEM	30.290
Celeron-D dob.: 2.4 / 2.6	16.590/18.990
Intel P4 3.0GHz Prescott dob.	39.890
Intel P4 3.0GHz Presc. dob. LGA	39.990

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	8.370/14.590
ABIT 9550/9600XT 256MB	19.550/28.590
ABIT X600Pro /X700Pro	20.590/32.360
GF MX 4000 / FX 5700	5.960/23.600
INNO 6600 AGP/PCI-E	24.990/23.840
INNO 6600GT AGP/PCI-E	36.990/34.990

Memóriák	bruttó
DDR400 Brand 256/512 MB	5.190/9.610
DDR400 512 Kingst. / Geil	12.290/14.190
C.F. Kingst. 128/ 256/512	3.360/5.190/8.590
MMC 256/ 512 / 1G	4.690./6.990/12.590
PenD.: 128 / 256 / 512MB	2.490/3.690/6.590
PenDrive: 1G / 2G	12.490/23.490
MP3 128 / 256 /512MB	8.490/11.990/15.290

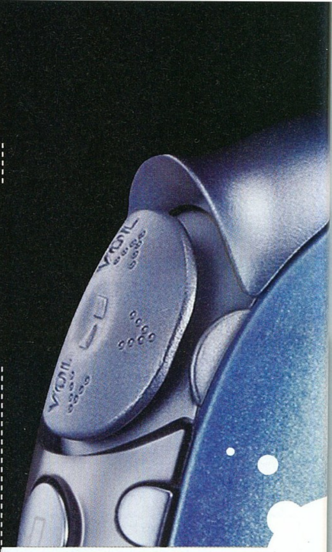
Merevlemezek	bruttó
Maxtor (8M) 80/120/160	12.470/15.640/16.750
Maxtor (8M) 200 / 250 (16MB)	18.790/28.990
Maxtor (SA) 120/160/200	16.150/17.700/19.690
Sams.(3év)(2M) 40/80/120	11.790/13.190/17.290
Sams.(3év)(8M) 120/160/200	17.890/18.990/23.790
Sams.(3év)(SA) 160/200/250	19.890/23.790/28.890
Seagate (8M) 120/160/200	17.990/19.690/22.490

Alaplapok	bruttó
ABIT (2év) A8N-Ultra / AX8	29.990/22.290
ABIT (2év) K8N-Ult. / NF7SL	25.790/12.990
ABIT (2év) IS7E / IS7E2G	18.690/17.490
ABIT (2év) AG8 / IC7G	27.490/31.790
ASUS AN8-SLI /P4P800S-X	29.990/14.850
Asrock K7S41GX/K8Up1689	8.900/12.590
Gigabyte (2év) K8NF9	23.490
Gigabyte (2év) K8NSC939	17.890

Optikai meghajtók	bruttó
Toshiba: CD-RW / DVD	4.610/4.590
DVD-RW LG 4165 / Pio. 110	9.600/10.800
DVD-RW NEC 3540 OEM/dob.	9.150/10.740
DVD-DivX Yamada / Mercury	15.990/12.990

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek online árlistánkon!

írta · Tárnok Zoltán, Joc



APPLE iPOD nano

Az Apple bemutatta az iPod nano modellt. Az ízléses formatervezésű új MP3-lejátszó fekete és fehér színben is kapható lesz. Tömege 42 gramm, és olyan vékony, mint egy ceruza – ennek ellenére 2 vagy 4 GByte tárolására képes memóriával rendelkezhet (ez 500, illetve 1000 átlagos MP3 zeneszám számára biztosít helyet). Az iPod nano is az Apple Click Wheel tárcsájával irányítható, amely kényelmes, egykezes kezelést tesz lehetővé.

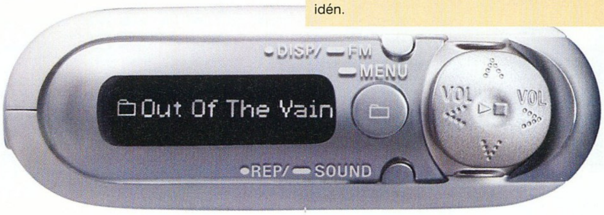
A új iPod számtalan, külön megvásárolható kiegészítővel rendelhető, például nyakba akasztóval, amely fülhallgató is egyben, rengetegféle színes védőburokkal, és karpánttal, melyek egyéni hangulattal ruházzák fel, személyre szabják az iPod nano modelleket.

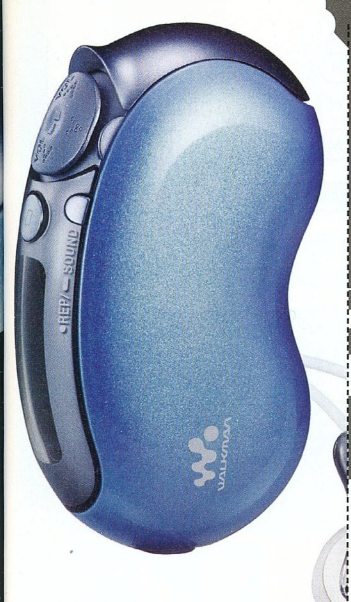
Az iPod nano alján ugyanaz a 30-tűs dokkcsatlakozó található, mint a többi iPod modellen, így a már piacon levő, ezernél is (!) többféle kiegészítővel is jól használható, például az autós beépítőkészletekkel vagy a Logitech hangszóróival. Az iTunes szoftverrel és zenebolttal (ez Magyarországról egyelőre nem hozzáférhető) tökéletesen együttműködve, az Apple AutoSync technológiájának köszönhetően az iPod nano tára minden alkalommal önműködően frissül a kedvenc zenékkel és Podcast adásokkal, ha USB 2.0 porton keresztül Mac vagy PC géphez csatlakoztatják. Az iPod nano akkumulátora mintegy 14 óra mobil üzemidőt tesz lehetővé; memóriájában pedig olyan új alkalmazások is találhatók, mint a stopper, a világóra és a képernyővédő.

Nehéz lenne jobbat találni...

SONY BEAN walkman

A Sony nemrégiben jelentette be új MP3-lejátszóit, melyek egészen érdekes külsőt kaptak. Bizonyára sokak szívébe belopják magukat ezek a bab alakú készülékek. A rendhagyó formavilággal megáldott lejátszók 512 MB-os (NW-E305) és 1 GB-os (NW-E307) változatban kerülnek majd forgalomba, és támogatják az MP3, WMA, WAV és ATRAC3 fájlokat. Az NW-E305, valamint NW-E307-es modellek OLED kijelzővel, valamint beépített rádióval is rendelkeznek. Akkumulátoruk 50 órás folyamatos lejátszást tesz lehetővé, de a gyorstöltés segítségével (ami mellesleg 3 percet vesz igénybe), 3 óráig hallgathatjuk kedvenc zenéinket. A számítógéphez természetesen a kor elvárásának megfelelően USB 2.0-n kapcsolódik, és a csatlakozót, ha éppen nem használjuk, el lehet rejteni a burkolat alatt. Véleményünk szerint ez sokkal kulturáltabb megoldás a pendrive-oknál megszokott lepattintható fedélnél... A félgigányi memóriával felszerelt változat 130, az egygigás pedig 180 dollárba kerül majd. A készülékek várható megjelenési ideje október – reméljük itthon is kaphatók lesznek még az idén.





Mr. Bean kedvence

TRUST GM 2500
Joystick

A Trust új botkormányt mutatott be, ami már Európában is kapható. A gyártó az alapvetően fekete színű GM-2500 modellt vörös fémbetétekkel igyekezett egyedi megjelenésűvé tenni. A Plug and Play kompatibilis joystick USB porton keresztül kapcsolható a PC-hez.

Az analóg botkormány a szokásos X és Y tengely mentén (föl-le, előre-hátra) történő elmozdulás mellett a Z irányú mozgást is támogatja, ennek segítségével nézhetünk például oldalra az ezt támogató játékokban. A játékvezérlő talpán gázkar is helyet kapott, ami további segítséget jelent a játékosnak.

A GM-2500-on összesen 12 programozható gombot találunk, ami elegendő a játékok nagy részéhez. Emellett található egy (ma már szinte kötelezőnek számító) nyolcirányú hat-kapcsoló is a botkormány tetején. Ennek segítségével egyszerűen lehet például körülnézni a játéktéren – feltéve, hogy az éppen futtatott játék is támogatja a funkciót.

A joy gombjait úgy alakították ki, hogy azokat egymás után gyorsan többször meg lehessen nyomni, ami bizonyos szituációkban jól jöhet.

A GM2500 nem szolgál nagy újdonságokkal

VONALKÓD az ujjakon

A Lufthansa olyan megoldáson dolgozik, amely felgyorsítja, egyben kényelmesebbé, gördülékenyebbé teszi az utasok földi kiszolgálását. A légitársaság jelenleg szimulált járatokon próbálja ki az ujjlenyomatok alapján történő személyazonosításra épülő check-in eljárást. Az új rendszer lényege, hogy az utas digitalizált ujjlenyomatát és check-in adatait vonalkóddá alakítják, és a beszállókártyára nyomtatják. A vonalkódot egy leolvasó készülék összeveti az utas ujjlenyomatával, így biztosítva, hogy a gépre felszálló utas valóban azonos legyen a check-in pultnál bejelentkezővel. Amennyiben az ujjlenyomat megfelel a vonalkódban rögzített adatoknak, az utas minden további vizsgálat nélkül folytathatja útját a repülőgép fedélzetére.

A Lufthansa elsőként fejlesztett ki olyan azonosító rendszert – az IATA nemzetközi légügyi szövetség ajánlására –, amelynek alapja az emberi ujjlenyomatból létrehozott vonalkód. A légitársaság szerint a rendszer érezhetően kényelmesebbé teszi az utazást, már a felszállás előtt is. A tesztelés befejezése után a Lufthansa kiértékeli az eredményeket, majd ennek alapján határoz az új check-in technológia bevezetéséről.

SAMSUNG WRITEMASTER SE-W164C

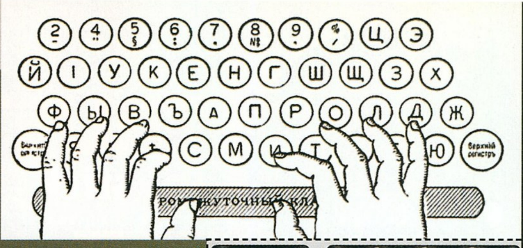
A Samsung Magyarországon is bevezeti új külső DVD-íróját, a WriteMaster SE-W164C modellt. A készülék mind DVD+R, mind DVD-R formátumú lemezek duplarétegű írására képes, 2 MB-os pufferrel rendelkezik, a PC-hez USB 2.0 porton keresztül kapcsolódik.

Az SE-W164C tizenhatszoros sebességgel írja a DVD±R lemezeket, míg a DVD+RW formátumra nyolcszoros, a DVD-RW lemezekre pedig hatszoros sebességgel rögzíti az adatokat.

A helytakarékos DVD-író fekete készülékháza jól passzol a modern gépházakhoz. A modell a mellékelt állványba helyezve, függőleges pozícióban az oldalán is megáll, így használója helyet takaríthat meg a számítógépasztalon.

A készülék hátoldalán egy ventilátor kapott helyet, ami az eszköz túlhevülését hivatott megakadályozni. A Samsung új írójában több újítás is helyet kapott. A SAT (Speed Adjustment Technology) megvizsgálja a behelyezett lemez minőségét, amelyhez optimalizálja az írás sebességét, így megakadályozva a lemeztörést, illetve egyéb írási vagy olvasási hibákat. A TAC (Tilt Actuator Compensation) szintén a rossz állapotban lévő lemezek használatából adódó hibákat igyekszik kiküszöbölni, oly módon, hogy a lencse dőlésszögét változtatja a lemez felületén lévő egyenetlenségekhez alkalmazkodva.

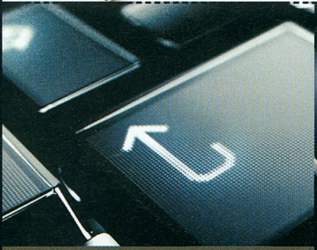
A Magic Speed és az ABS (Automatic Ball Balancing System) a vibrációt és a zajt hivatott csökkenteni. Az SE-W164C DVD-íróhoz a Samsung a Nero szoftvercsomagot mellékeli.

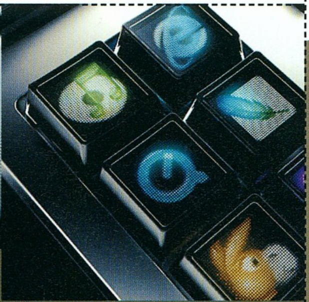


OPTIMUS

Ezerarcú klaviatúra

Az 1995-ben alakult Art Lebedev Studio professzionális grafikával, honlap- és designtervezéssel foglalkozik, olyan nagy cégeknek is tervezett már termékeket,



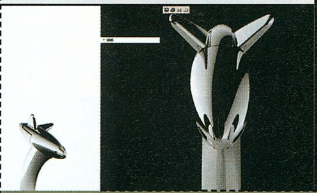


A billentyűk felülete ezernyi apró OLED-ből áll - képernyőt alkotva

mint pl. a Samsung (Sweetheart mikrohullámú sütők). Legújabb ötletük nem más, mint az Optimus billentyűzet, amely a legújabb OLED technológiát használja a megjelenítésben. Jól értettétek: a megjelenítésben! Ugyanis a billentyűzeten nincs semmilyen felirat, maga a gombozat apró OLED képernyők sorozata, amelyen egy szoftveren keresztül vezérelve bármilyen tartalom kijelezhető. A billentyűzet egyébiránt kiváló

megoldás lehet olyan szoftvereknél, ahol sok billentyűkombinációval kell dolgozni. Ilyenek lehetnek a különböző tervező, kép-, és hangmanipuláló programok vagy akár a játékok.

Ha ezentúl csak a Quake-re akarod optimazálni a billentyűzetedet eltüntethetsz minden zavaró tényezőt a klaviatúrádról hogy csak a játékra koncetrálhass. Megjelenési időpontjáról és áráról nincs információnk, de ha meg is jelenik a piacon, ára nem lesz túl barátságos. A billentyűzet egyébiránt kiváló megoldás lehet olyan szoftvereknél, ahol sok billentyűkombinációval kell dolgozni. Ilyenek lehetnek a különböző tervező, kép-, és hangmanipuláló programok vagy akár a játékok.



ART LEBEDEV

Csúcsdesign

Rendhagyó módón egy weboldalról is szót ejtünk, ami szervesen kapcsolódik az Optimusról szóló hardver hírünkhöz. Az orosz művészcsoport az említett klviatúra kiagyalása mellett világszínvonalú tervezői munkát végez a mindennapi „hardverek" világában is. A képeken - amelyeket weboldalukon is megnézhettek - (www.artlebedev.ru/com) bemutatunk egy-két nem mindennapi formavilággal megalkotott használati tárgyat. Attól nem félünk hogy a Praktiker belátható időn belül Art Lebedev csaptelepeket (lásd fent) fog árulni, de például a Samsung mikrohullámú sütőit már megkaphatod az orosz design guruk munkái közül.

textboy
www.textboy.hu

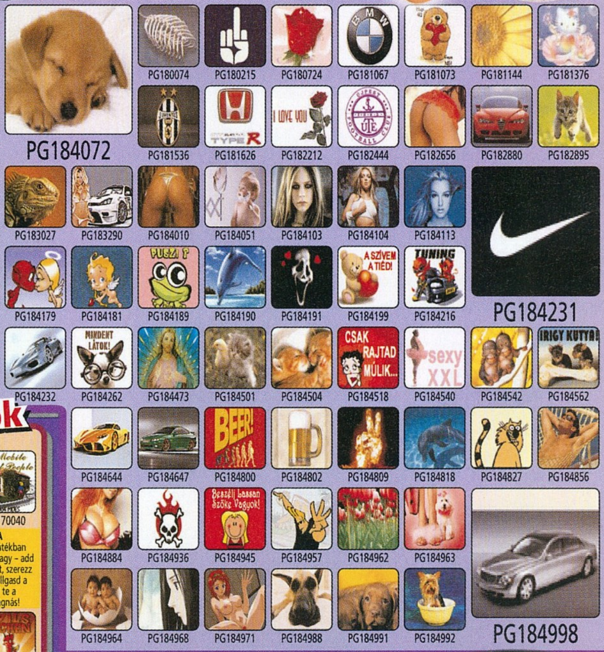
Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!!
FANTASZTIKUS ÁRLESZÁLLÍTÁS! *
ÁRLESZÁLLÍTÁS -50% FOR SALE

Top Csengőhangok

	polifon	mono
Armand Van Helden - My My My	PG190791	PG93428
Backstreet Boys - Incomplete	PG190787	PG93509
Benassi Bros ft. Sandy - Illusion	PG190713	PG93239
Black Eyed Peas - Don't Phunk with My Heart	PG190756	PG93515
Britney Spears - My Prerogative	PG190794	PG93429
Crystal - Hajnali fény	PG190796	PG93419
Danzel - Pump It Up	PG190798	PG93420
Desperado - Ég veled!	PG190799	PG92901
Destiny's Child - Girl	PG190759	PG93516
Eric Prydz - Call On Me	PG190901	PG93414
Eros vs Spigiboy - Valami véget ért	PG190902	PG93401
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PG190903	PG93492
Good Charlotte - I Just Wanna Live	PG190904	PG93446
Green Day - Boulevard of Broken Dreams	PG190674	PG93435
Green Day - Holiday	PG190763	PG93517
Gwen Stefani - What You Waiting For	PG190905	PG93436
Hooligans - Királylány	PG190906	PG92599
Hooligans - Szabadon	PG190765	PG93481
J.Lopez - Jenny From The Block	PG190566	PG91866
Jay Dee - Plastic Dreams 2003	PG190725	PG93247
Jennifer Lopez - Get Right	PG190907	PG93456
Junior Jack - Stupiddisco	PG190727	PG93240
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
K-Maro Femme Like You	PG190766	PG93472
Linkin Park - Breaking the Habit	PG190591	PG93116
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG92490
Maria Carey - It's Like That	PG190908	PG93495
Mario - Let Me Love You	PG190909	PG93496
Megasztár - Ne ébressz fel	PG190768	PG93497

Színes hátterek



PG184072, PG180074, PG180215, PG180724, PG181067, PG181073, PG181144, PG181376, PG181536, PG181626, PG182212, PG182444, PG182656, PG182880, PG182895, PG183027, PG183290, PG184010, PG184051, PG184103, PG184104, PG184113, PG184231, PG184179, PG184181, PG184189, PG184190, PG184191, PG184199, PG184216, PG184232, PG184262, PG184473, PG184501, PG184504, PG184518, PG184540, PG184542, PG184562, PG184644, PG184647, PG184800, PG184802, PG184809, PG184818, PG184827, PG184856, PG184884, PG184936, PG184945, PG184957, PG184962, PG184963, PG184998, PG184964, PG184968, PG184971, PG184988, PG184991, PG184992

Real Tone

45-ös colt	PG199020
boci	PG199018
disznóröfögés	PG199036
ébresztőóra	PG199014
elektromos gitár	PG199012
géppuska	PG199032
hagyományos telefoncsörgés	PG199017
harangszó	PG199003
kakas	PG199005
kakukkos óra	PG199007
karambol	PG199013
kiskutya	PG199011
lónyerítés	PG199009
órajáték	PG199016
riasztósziréna	PG199021
szamárbőgés	PG199023
trópusi őserdő	PG199015
madárhang	PG199048

Java játékok

MY MOBILE POCKET
Van élet a mobilodban! Válassz 14 karakter közül – legyél sportoló, üzletember vagy szakács, rendezd be otthonod, szerezz barátokat, és legyél sikeres!
PG170040

JAMAICAN DICSTA
A legújabb kalandjátékban egy jamaicai rasta vagy – add és vedd a lemezeket, szerezz ruhákat, csajozz, hallgasd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágnás!
PG170038

DEVILS KITCHEN
Te vagy az Ördög – mit főzöl ki a nagymamádnak? Egy kis körmös spagetti? Chili szemgolyókkal? A nagyi kedvenc receptjeiért extra pontokat kapsz!
PG170036

Logók - Képüzik

PG61144, PG61348, PG70029, PG70895, PG70920, PG74719, PG74861, PG74974, PG101114, PG102175, PG102218, PG103326, PG103674, PG103698, PG104490, PG106098

Hogyan tölts le!

Info: SMS-ben küldd PG183462 és 1795

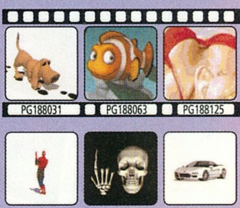
már a telcsiden is van!

Színes háttér - Csengés - Logó/képüzi - 1795
Mini Mozi - Real Tone - Java Játék - 06-90-629-333

SZÍVDOKI (Azért ne vedd túl komolyan... vagy mégis???)

Küldd el a PGLOVE szót, majd saját vezeték- és keresztneved, egy ÉS szót, utána pedig a partnered vezeték és keresztnevét a 06-90-621-007-es számra - és a Doki válaszol!

Mini Mozik



PG188031, PG188063, PG188125, PG188161, PG188286, PG188299

HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SX) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • **SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE!** A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • Polifónikus csengés, mini mozi, java játék, színes háttérkép és real tone csak aktivált wappal tölthető le! • A mini moziknál, real tone csengéseknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfa/sms • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • A http://wap.texyboy.hu/jaték WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak! • JAVA játékot és polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

*** az árleszállítás a színes háttérképekre és a polifónikus csengésekre vonatkozik!**

mod-tech HALL 2005

Idén negyedik alkalommal került megrendezésre a már-már hagyományosnak mondható rendezvény, ami érdekes szeletét mutatja be a hazai számítástechnikai életnek. A kiállítás fő témája a számítógéphűtés és szépítés volt, de természetesen megtekinthetőek voltak a legújabb alaplapok, videokártyák, és egyéb hardverek is. A kiállított termékek között megtalálhattuk az ABIT, Aerocool, ASUS, CoolerMaster, GeCube, Gigabyte, Innovatec, Glacialtech és még sok egyéb világmárka újdonságait.
A kiállítás mellett igen nagy érdeklődésre tartott számot a modding verseny, ahol a számítógépház-építők, -szépítők mutatták be mesterműveiket. Aki azt gondolná, hogy ez ritka és szokatlan formája a számítástechnika szeretetének, annak érdemes tudni, hogy tőlünk nyugatra a hasonló versenyek már évtizedes múltra tekintenek vissza, a neves „művészek" alkotásait pedig olyan cégek vásárolják, rendelik meg, mint például az IBM.
Az idei kiállítás és verseny több oknál fogva is kilógott az elődök sorából. Az első és legfontosabb, hogy a rendezvény az INFOmarket kiállítás részeként került megrendezésre, így a nyitva tartás kilenc napra bővült, melyben két hétvége is volt. Rekordot döntött a modding verseny is, hiszen minden eddiginél több induló volt.

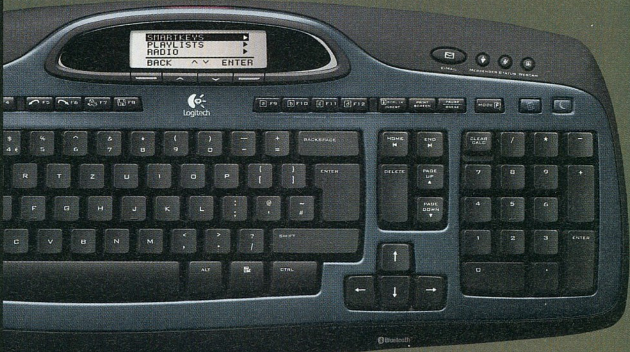
J és K ügynökökre is ráfér egy kis lazítás

írta · Martinm/Wombat

LOGITECH MX5000

Logitech bemutatta Cordless Desktop® MX000 Laser elnevezésű termékcsomagját. Újdonság a billentyűzetbe épített LCD-kijelző, mely segít a felhasználóknak nyomon követni különböző információkat.

A vezeték nélküli billentyűzet a számítógéptől kapja az adatokat, a beépített LCD képernyő pedig megmutatja azokat. Az LCD képernyő fima, hasznos képernyőterületet szabadítva fel. Ezek az új képességek a vezeték nélküli billentyűzetek és egerek szerepének megváltozását jelzik a számítástechnikában. A Logitech Cordless Desktop MX 5000 Laser billentyűzet már önmagában több, mint egyszerű beviteli eszköz: képes adatokat küldeni és fogadni a számítógéptől, ezáltal intelligens perifériává válik. A termék számítógépünket Bluetooth® ve-



gyelmeztetni tud, ha e-mail vagy szöveges üzenet érkezik, és kilistázza kedvenc zenéinket vagy internetes rádióállomásainkat. Mivel bizonyos információk a billentyűzeten jelenhetnek meg – mint például a Caps Lock vagy az F-Lock gombok állapota, hangerő-beállítások vagy a néma üzemmód –, így csökkenthető az eredetileg a képernyőn jelzett apróságok százeték nélküli elosztóval (hub) egészíti ki, amit az új Bluetooth 2.0 Enhanced Data Rate (EDR) technológia hajt. A kijelzőn többek között megjelenhet egy virtuális műszerfal, a billentyűzet főmenüje, a különböző multimédia beállítások (pl. hangerő) aktuális értéke, értesítés szövegges üzenetekről és e-mailekről valamint egy számológép is.

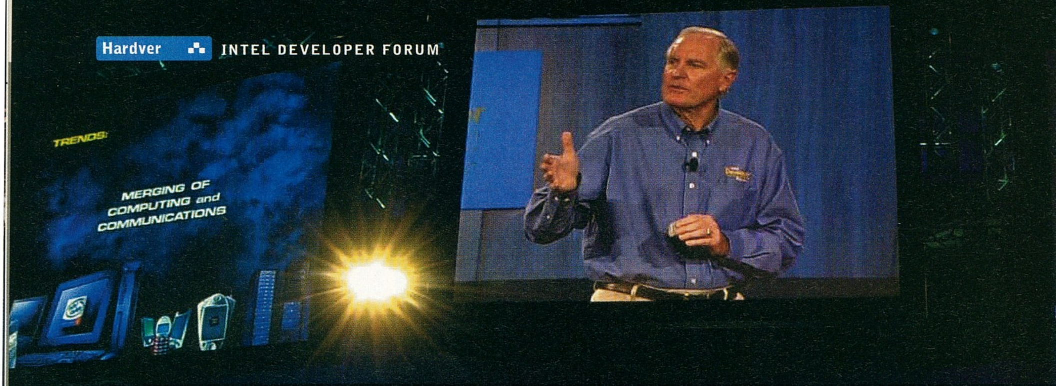
MULTIMÉDIÁS „idegen"

Az Alienware márkanév jól ismert már az extrém hardvert kedvelők körében, hiszen asztali számítógépei és újabban hordozható gépei is igazi csúcshardverek. Persze manapság ez a sikerhez nem elég, hiszen gyors gépet bárki építhet, ezért az Alienware műhelyeiben odafigyelnek a külcsínre is. Ez az oka, hogy a csillagászati árú szerkezetek mégis kelendőek.

A cég most új területen tör utat: belépett a szórakoztató elektronika világába. Ennek eredménye új MP3-lejátszójuk, amely a kor követelményei szerint nem csak MP3, de WMA állományokkal is elboldogul, tartalmaz beépített rádiót és LCD kijelzőt.
A készülék ettől még nem lenne érdekes, hiszen hasonló képességű lejátszókkal Dunát lehet rekeszteni, ám kétségkívül feltűnővé teszi a hozzá adott dokkoló egység. Ennek segítségével tölthetjük a lejátszót, de a rajta tárolt zenét ki is hangosíthatjuk. A 30 watt teljesítményű sztereó hangfalpár mellett találunk a dokkolón fejhallgató kimenetet, vonali ki- és bemenetet. Ha ez még nem lenne elég, eláruljuk, hogy a gépezet távirányítót is kapott, így akár egyszerűbb otthoni zeneközpont szerepét is elláthatja.

telecom
Magyarország piacvezető telekommunikációs magazinja
MEGJELENIK MINDEN HÓNAPBAN!
www.telecommagazin.hu
MAGYARORSZÁG ELSŐ SZÁMÚ MOBILTELEFON-MAGAZINJA
www.telecommagazin.hu
telecom
ÚJ STRAPA-MOBILOK
PALMONE LIFEDRIVE
TÖMÖR LUXUS
VGA-KAMERÁS KÉSZÜLÉKEK 50000 FT ALATT
EXKLUZÍV 3G-S TELEFONOK
VODAFONE-RA SZABVA
NOKIA 6230i KONTRA MOTOROLA V635
HÖLGYEK FIGYELMÉBE
PDA GPS-NAVIGÁCIÓVAL
T-ZONES 3G PORTÁL
MODERN IRÁNYTŰ
PIACI KÖRKÉP
MEGAPIXELES TELEFONOK
FELSŐFOKÚ NAVIGÁCIÓ
N-GAGE JÁTÉKOK
SIEMENS SF65 KONTRA SAMSUNG E720
ADSL: SZÉLESSÁVÚ ÖRÖMÖK
PDA ÉS MOBIL-TELEFON
PIACI KÖRKÉP

www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!



INTEL DEVELOPER FORUM

PROCESSZORHOROSZKÓP

írta · Emvy

Augusztus 23-án Paul Otellini, az Intel elnök-vezérigazgatója beszédével kezdetét vette a szokásos őszi Intel Fejlesztői Fórum, amiről – szintén szokásosan – röviden beszámolunk nektek.

A fórum – vagy inkább show – kezdetén az Intel fontosnak érezte, hogy mint a földkerekség legnagyobb processzorgyártó vállalata optimizmusát fejezze ki az informatikai, azon belül is a PC-s iparág jelenlegi és jövőbeni helyzetével kapcsolatban. A vezérigazgató elmondta, hogy várakozásaik szerint az évezred elején bekövetkezett visszaesés után most újra beindul a piac, a növekedés pedig tartós lesz. A vállalat szerint (a továbbiakban ezt az előtagot képzeljük a mondatok elé, elvégre az Intel Developer Forumon elhangzottakról van szó) a kulcs a folyamatos innováció és invesztíció, illetve a felhasználói igények figyelése és követése. Hogy átlássunk a vérbeli marketingszövegen: az Intel olyan komplett csomagok kifejlesztését és piacra dobását tartja fontosnak, amelyek köré teljes iparág szerveződhet. Erre ők a legjobb példának a Centrino platformot tartják, amely egyszerre tartalmazza a chipsetet, a processzort és a vezeték nélküli hálózati kártyát, ennek folytán erősebb lökést adhatott a mobil számítástechnikának, mintha különálló cégek produktumainak ezerféle kombinációjából kellett volna kinek-kinek összeállítania a megfelelőt. Tehát az Intel ezentúl platformok köré szervezi majd az életet, és igyekszik a lehető legtöbb szegmensben komplett megoldást kínálni.

PARADIGMAVÁLTÁS?

Ahogy a nézők a diavetítés közben is megcsodálhatták, jelenleg a húzóágazat a mobil számítástechnika, a noteszgépek. Az Intel jókor erősített ezen a fronton (vagy éppen az Intelnek köszönhetően lettek egyre népszerűbbek ezek a gépek...): manapság nagyon sokan akarnak notebookot asztali gép helyett; annak ellenére, hogy sokszor semmi szükség nincs rá. Érdemes megnézni, hogy a megvásárolt noteszgépek mekkora része az, amely tényleg könnyen hordozható, másfél-két kilós, strapabíró masina, és mekkora a másik oldal, a három kiló és tizenöt coll feletti képátlójú kijelzővel rendelkező, inkább asztali gépnek mondható, általában műanyagokból összerakott szerkezet. A kis fogyasztású processzorok előretörésén kívül az utóbbi év fontos eseménye volt a Pentium 4 architektúrában alkalmazott NetBurst technológia kifulladása volt. A NetBurst hosszú csővezetékeket használ, és bevezetésekor – főleg ennek köszönhetően – azt jósolták, hogy akár 10 GHz-es sebességet is el fog tudni érni. A szivárgási áramok okozta, előre nem látott problémák miatt azonban három és fél gigahertz környékén a Pentium processzorok hőtermelése már-már kezelhetetlen. Ennek, és a mobilprocesszorok nagyobb hatékonyságának köszönhetően változtatta meg az Intel először a processzor-nevezéktanát (miszerint nem az órajellel jelölik a sebességet), és lassacskán a stratégiáját is. Ezentúl – legalábbis az Intel szerint – nem pusztán a teljesítmény, hanem az egy watt disszipációra jutó teljesítmény lesz a legfontosabb jelző.

Természetesen az Intel nem szeretné eldobni a NetBurst fejlesztése során szerzett tapasztalatait (na meg presztízsveszteség is lenne kijelenteni, hogy az utóbbi években egekig magasztalt architektúrát kivágjuk az ablakon), így a jövőben a NetBurst és a mobil architektúra előnyeit próbálja meg összekovácsolni. Ennek eredménye lesz a Merom, a Conroe és a Woodcrest processzor, amelyek a mobil, az asztali és a szerverplatformon próbálnak majd sikert aratni. A NGMA fedőnév alatt futó processzorcsalád (NGMA: újgenerációs mikroarchitektúra) a Pentium 4 buszát kombinálja majd a Pentium M processzorok hatékonyságával, és természetesen néhány további fejlesztéssel. Ezt kíváncsian várjuk, mivel a Pentium 4 buszrendszere tipikusan a nagy sávszélességet igénylő, a késleltetésekre kevésbé érzékeny, 30-lépcsős NetBurst architektúrához passzolt, a várhatóan 14-lépcsős csővezetékekkel rendelkező processzorok viszont az alacsony késleltetéseket fogják kedvelni. Még egy érdekesség: a sok módosítás miatt az Intel megpróbált könnyíteni a tervezők dolgán, és az NGMA első változata várhatóan nem fogja tartalmazni a hyperthreading képességet. A jelenlegi processzorokhoz képest a vállalat 3-

Az Intel bizakodva tekint a jövőbe

5-szörös javulást ígér – a teljesítmény/watt arányt tekintve.

A kis fogyasztású eszközöknél maradva érdemes még kitérni egy új kategóriára, a „handtopra", amely valahol a szubnotebookok és a palmtopok között helyezkedik el. Az Intel be is mutatott ilyen eszközöket, amelyek processzora fél (0,5!) wattot fogyaszt, akár egy napig is bírja akkumulátorral, és a teljesítménye elegendő az új Microsoft operációs rendszer, a Vista futtatásához is.

KÖZELJÖVŐ

A Conroe és társai csak a jövő év második felében várhatók – nézzük, mi várható a közeljövőben! A mobil szegmensben jelenleg a Sonoma a menő, amely DDR2 memóriákat és Dothan processzorokat alkalmaz (egy mag, 2 MB gyorsítótár). A következő lépés a Napa platform megjelenése lesz, amelynek legfőbb újdonsága a mobil duplamagos processzor, a Yonah. A két mag természetesen jelentős teljesítménynövekedést hoz, a fogyasztás pedig tovább csökken az új energiagazdálkodási funkcióknak köszönhetően. Ennek bizonyítékaként bemutattak egy, a vállalat 945-ös lapkakészlete köré épített Panasonic notebookot, amelynek akkumulátoros üzemideje állítólag 30%-al hosszabb, mint lenne az Sonoma platform esetén (hogy ez egészen pontosan mit jelent, senki ne kérdezze...).

Asztali számítógépekben a Pentium D-k következő generációja, a Preisler kódnevű chip teljesít majd szolgálatot. Természetesen ez is duplamagos, és a Yonah-val ellentétben ebben az esetben a két mag külön szilíciumostyán helyezkedik el, és a Pentium D-hez képest kétszer akkora gyorsítótárral rendelkezik – de ezeken, és a 65 nanométeres gyártástechnológián kívül nem igazán lehet különlegességeket felfedezni. A processzor a jövő év első felében várható.

A szerverekbe szánt processzorok közül a Montecitot érdemes megemlíteni, azaz a legújabb Itanium-szörnyet, amely 1,7 milliárd tranzisztort fog tartalmazni, két magot, magonként 1 MB második szintű és 12 MB harmadik szintű gyorsítótárat – hiába, az integrált memóriavezérlő hiánya egyre súlyosabb problémákat okoz. A chip hőtermelésével kapcsolatban inkább ne is bocsátkozzunk találgatásokba...

VIRTUALIZÁCIÓS TECHNOLÓGIA

A mainframe-ek világából ismerős virtualizáció a többprocesszoros gépekkel, az egyre sokasodó feladatokkal és a szerver-kliens megoldások számának növekedésével egyre fontosabbá válhat. Az Intel ebben a tekintetben jelentősen le van maradva a technológiai szempontból vezető IBM-mel szemben...

A virtualizáció nem más, mint egy számítógépen egyszerre több operációs rendszer párhuzamos, teljesen szeparált futtatása. Ennek a biztonságra, menedzselhetőségre, rugalmasságra kifejtett pozitív hatásai egy külön cikket is megérnének... Most két példát említenénk meg, amelyek talán jelzik a technológiában rejlő lehetőségeket. Az egyik, amikor az előadást tartó Pat Gelsinger (az IDF atyja) a három, párhuzamosan futó operációs rendszer egyikén mesterségesen rendszerösszeomlást idézett elő – és a másik két rendszer ugyanazon a gépen gond nélkül futott tovább, az esetleges szerveralkalmazások zavarmentesen működtek! A másik, amikor egy vállalati szoftvert, amely egy virtuális gépen futott, valamilyen okból fizikailag másik gépre kellett költöztetni – a szokványosan igen nehézkes migráció itt annyiból állt, hogy a virtuális környezetet kezelő szoftver összecsomagolta a rendszert, a fájlokat átmásolták egy másik számítógépre, amelyen a csomagot kibontva vidáman futott tovább a szoftver. A fizikai környezet ugyanis változott, de a virtuális ugyanaz maradhatott.

EMBER ÉS GÉP

A processzorokat érintő újdonságokon kívül az ún. User-aware-systemet, vagyis a felhasználóra figyelő rendszer koncepcióját találtuk érdekesnek. Justin Rattner szerint – és szerintünk is! – a jövőben kívánatos lenne a számítástechnika közeledése az emberi gondolkodás felé (ha már visszafelé nem megy...). Mi történik ugyanis manapság? Rengeteg olyan ember, diák, kutató tanul programozni, aki eredetileg egészen mással akart volna foglalkozni, de nem tudja elkerülni a nagy adattömegek feldolgozását. Valahogy meg kell mondani a gépnek, mit akarunk tőle, és a programozás végül is nem más, mint a gondolataink formalizált, absztrakt, pontos leírása. Ugyanakkor egyrészt ez nem várható el mindenkitől, másrészt néha a probléma megfogalmazása egyszerűen túl bonyolult. Az egyik bemutatott projekt a Diamond volt, amely képek között tudott keresni szemantikus alapon ("Keress nekem olyan képet, amelyen kék inges, fekete hajú férfi látszik!").

Bármennyire is lelkesek azonban az Intelnél, a hardverek koncepcionális átalakítása nélkül valószínűleg jó ideig nem lesz még akkora a számítási kapacitás, hogy például a Diamond tökéletesen működhessen. Hiába tudja, hogy arcot kéne felismerie, elkülöníteni a hajat, az inget, ez rengeteg processzoridő, és sajnos a jelenlegi Neumann-architektúrákkal ez szinte megoldhatatlan feladat, a fejlesztés pedig szélmalomharc. Kedves Intel, várjuk a masszívan párhuzamos, több tízezer-százezer elemből álló számítási egységből álló processzorokat...!

írta • Wombath

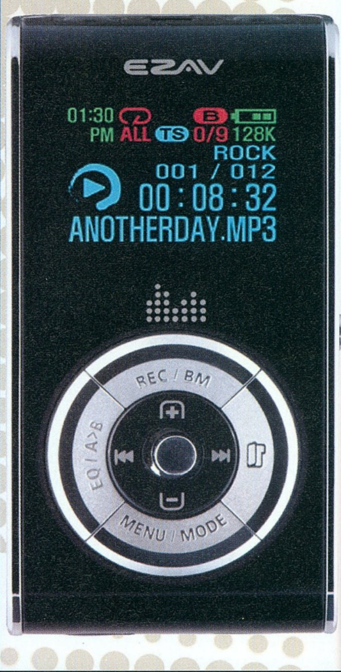
EZ-AV emp 400

A távol-keleti gyártóknál maradva, a koreai EZ-AV-tól származó EMP-500 és 400 névre hallgató készülékeket vizsgáltuk meg. Kezdjük először a kisebb számúval! Külalak tekintetében kicsit hasonlít a Meziu X6-ra, de még elegánsabb kinézetet kapott – alumínium színű hátlappal és fényes fekete előlappal, amely kikapcsolt állapotban szinte láthatatlanul rejti az amúgy igen jól látható OLED kijelzőt.

Az áramellátásáról beépített Li-ion akku gondoskodik, ezt pedig USB portról tölthetjük fel. Sajnos külön hálózati töltőt nem kapunk mellé, így utazás után számítógépre is szükségünk lesz. A tudásszint igen magas: MP3/WMA/ASF-/OGG lejátszása, a 128 szürkeárnyalatot tudó kijelzőn képek megjelenítése, és így tovább. Utóbbival kapcsolatban azért ne fotónézegetésre gondoljunk – a megjeleníteni kívánt képeket először a mellékelt programmal át kell konvertálnunk. Ha nagyon muszáj, a számszövegeket is kezeli, és ezeket a mellékelt programmal „szinkronizálhatjuk" a zenével – így saját karaoke-berendezésként is működik. Persze az apró kijelző miatt a szövegek megjelenítése nem a legjobb, de a karaoke úgyis inkább a távol-keleten népszerű...

A kényelmi szolgáltatások között megtaláljuk az úgynevezett könyvjelzőt is, amellyel a számokban található kedvenc részeket jelölhetjük meg. A számtalan egyéb lehetőség között említést érdemel még az óra és a rádióból történő időzített felvétel is. A készülék kezelése egyszerű és logikus – az elérhető szolgáltatások szinte kivétel nélkül az előlapon található joystickkal és az azt körülvevő négy gombbal érhetők el, a nekünk tetsző hangzás kialakítására pedig 5-sávos EQ áll rendelkezésre (két saját beállítást menthetünk el). A beépített FM-rádió 20 csatornát képes megjegyezni, felvételt pedig innen, a beépített mikrofonról vagy a vonalbementről készíthetünk (maximálisan 192 kbps-al). Érdekessége, hogy a lejátszás sebességét is állíthatjuk +- 40 százalékkal.
Amint az a mai lejátszókon minimális követelmény, a csatlakozó sebessége megfelel az USB 1.1 szabványnak, a beépített – nem bővíthető – memória kapacitása pedig 128 MB-tól 1 GB-ig terjedhet. Háttértárnak természetesen driver telepítése nélkül is használható.

A zenelejátszás mellett képnézegetésre is alkalmas



MUZIO fs 100

Nem elegáns, inkább strapabíró külalakkal próbál hódítani a Muzio FS100. A sarkok lekerekítettek, a fontosabb gombok érdes gumiburkolat alatt rejtőznek (apró domborulatok segítenek beazonosításukban). A strapabíróság azonban csak látszólagos, komplett vízállóságra ne számítsunk! A készülék másik érdekessége a színes OLED kijelző, amely elvileg 65 ezer szín megjelenítésére képes, és JPEG valamint BMP képek megtekintésére is használható.

A külalak tehát egész kellemes, ráadásul egyedi is, szóval nem kell attól félnünk, hogy tucatszám jön szembe velünk az utcán. A Muzio kezelése egyszerű, gombjai elég könnyen elérhetőek. A színes kijelző és a viszonylag hosszú szolgáltatáslista miatt a készülék leginkább a felső kategóriába sorolható. Az általunk kipróbált verzió 256 MB memóriával rendelkezik, de 128 megától 1 GB-ig kaphatóak más kapacitásúak is. Nagy örömmel tapasztaltuk, hogy SD kártyával is bővíthető, így viszonylag olcsón egész nagy kapacitásra tehetünk szert. A bővítőnyílás a lejátszó alján kapott helyet, és az SD kártyát egészen képes elnyelni – azaz valóban használható is, ellentétben az olyan bővítési megoldásokkal, amikor a kártya félig kilóg... További pozitívum, hogy a nyílást szorosan illeszkedő műanyag fedél is védi, megakadályozva a kosz bejutását.

A már említett szolgáltatáslista is igen impozáns: a kevésbé hasznos funkciók között a képnézegető (ekkora kijelzőn, ilyen felbontással legfeljebb a hallgatott albumok borítóinak szelíemképes változatát látjuk) mellett a beépített Tetris sorolható fel. Ezek mellett a szokásos lejátszási funkciókat találjuk meg, FM rádióval, diktafonnal és vonalszintű bemenettel.

A stapabíró burkolat ellenére nem vízálló

MEIZU x6

Újabb érdekes MP3-lejátszó jelentkezett tesztlaborunkban, ezúttal Kínából: a Meizu X6. A kütyü az ebben a kategóriában megjelent új divatnak megfelelően kétszínű – sárga és türkizkék – OLED kijelzőt kapott. Bár az ilyen technológiájú kijelzők közül inkább a színes, nagyfelbontású változatok igazán impozánsak, az olcsóbb lejátszók is sokat profitálnak az alacsony energiafogyasztásból (nem igényel háttérvilágítást) és jó felbontásból. A készüléket külalakja inkább az elegáns, mint a gagyi kategóriába sorolja, az anyagválasztás pedig kifejezetten igényes. Sajnos a teljesen egyforma gombok és az ezüst alapon vékony fehér feliratok miatt a kezelése némi megszokási időszakot igényel (a három gomb közül meg kell tanulni, melyik mit csinál). Az X6 az apróbb, nyakbaakasztós eszközök közé tartozik, amely az energiaellátást saját belső Li-Ion akkujából nyeri. Ennek feltöltésére az USB port használható, de szerencsére külső töltőt is mellékeltek hozzá. Erről sajnos sok gyártó „elfeledkezik" (spórolásból), így aztán számítógép nélkül a lemerült lejátszónkba nem tudunk életet lehelni. Na, ez a veszély a Meizuval nem fenyeget minket, tehát hosszabb utazásra is bátran ajánlhatjuk. Ami az USB kapcsolat további jellemzőit illeti, a 2.0 High Speed támogatásnak köszönhetően a belső memóriát (128 MB-tól egészen 1 GB-ig terjedő kapacitás) villámgyorsan feltölthetjük, ráadásul pendrive-ként is simán használható. A feltöltött zenéket könyvtárakba rendezhetjük, a lejátszó ugyanis képes ezeket kezelni. Az X6 meglehetősen széles körben konfigurálható, többek között a fő „vezérlőegység", az előlapi joystick funkciója és az azt körülvevő kék LED világítási ideje is testre szabható. Lehetőségünk van különféle képernyővédők beállítására is, amelyek közül a leghasznosabb valószínűleg az óra, a legérdekesebb pedig az általunk feltölthető bármilyen grafika. Mivel a kijelző az energiatakarékosság jegyében automatikusan kikapcsol egy idő után (hacsak ezt funkciót nem tiltjuk le), a működéséről a joystick kék LED-jének villogása tudósít bennünket.

A Meizu X6-ot a lejátszáson kívül természetesen diktafonként és FM-rádióként is használhatjuk, sőt vonalszintű bemenet is található rajta. A felvétel minősége mindhárom esetben külön szabályozható, a legjobb esetben 128 kbps-os MP3-as fájlokat készíthetünk. Különleges szolgáltatásként szótárat (ehhez külön szótárfájl feltöltése szükséges) és TXT-megjelenítési képességet kapunk – utóbbi persze az apró képernyő miatt legfeljebb érdekességnek tekinthető.

Ékszerdoboz LCD kijelzővel

EZ-AV emp 500

Ha az EMP-400 elegáns, addig az EMP-500 valódi ékszerdoboz! A polírozott fémdoboz kinézetű lejátszó tervezésekor elsősorban a külalakot tarthatták szem előtt a designerek, mivel kezelése messze nem olyan barátságos, mint kisebb testvéré – pedig a külső megítélése meglehetősen szubjektív (nekem ez kevésbé is tetszik…).

Visszatérve a kezelésre: a fő feladat itt is az elöl középen elhelyezett joystickra hárul, ám itt már a készülék élén található vékony gombokat is kezelésbe kell vennünk. A kijelző egyébként nem a modern OLED technológiára építkezik, hanem az elavultabb, ám talán olcsóbb LCD-re. Mindenesetre 4096 színű, és 96*64 pixeles felbontásra képes. Természetesen ezen is megjeleníthetünk fotókat, sőt akár mozgóképet is (ez a plusz a 400-ashoz képest), de itt is szükségünk lesz a CD-n található konvertálóprogramra. Szintén a CD-n található a Reading Tutor névre hallgató alkalmazás, amely szövegfájlból képes „felolvasni" és így MP3-at készíteni – kár, hogy magyarul nem tud.

MP3-lejátszóként azért jól használható a készülék, és természetesen mind FM rádióval, mind pedig felvételi képességekkel felruházták. Az áramellátásról itt már két darab AAA elem gondoskodik, az USB-csatlakozó pedig 1.1-es szabványú. A zene felmásolásához külön szoftverre nincs szükségünk, és a könyvtárakat is rendben kezeli. A beépített diktafon legfeljebb 96 kbps minőségben működik, de a rádióról 192 kbps, vonalszintű bemenetről pedig akár 256 kbps sávszélességben is rögzíthetünk.

Az OLED kijelző erős fényben is jól látható

Az ATI az X800GT-vel feladta a leckét az nVidiának

KÖZÉPKATEGÓRIÁS VIDEOCHIPEK TESZTJE

írta · Martinm

A PC-s videokártyák piacának évek óta jellemzője az általános és szinte átláthatatlan káosz. Az ATI, míg legújabb chipjének gyártásával küszködik, a középkategóriában próbál szerencsét egy új modell bevezetésével, amit persze az nVidia sem hagyhat válasz nélkül...

Ebben a zűrzavarban ember legyen a talpán, aki minden típust, modellt és jellemzőt képes a fejében tartani, hiszen egyes adatok sokszor még kártyagyártónként is változnak. Jelenlegi összehasonlító tesztünkben a legsikeresebb, legjobb ár/teljesítmény arányú, játékra is alkalmas videochipek köré épülő kártyákat vizsgáltuk meg, kiegészítve a legújabb ATI modellel, aminek nem kisebb feladat adatott, mint legyőzni a méltán sikeres GeForce 6600GT-t.

ATI X800GT

Az ATI nyár végére már a legújabb videochipjének diadalmenetét jósolta, azonban a 90 nm-es gyártás nehézsége miatt a piacra kerülés egyelőre elmaradt. Jött azonban a GeForce 7800-GTX, és ahogy jött, rögtön győzött is, mind szolgáltatásait, mind sebességét illetően. Az ATI, hogy az R520 megérkezéséig ne felejtsék el nevét a vásárlók, egy újabb modellt jelentett be, ami a középkategória felső szegmensébe tartozik sebességét tekintve, árával pedig inkább a középébe. A műszaki adatokból szemet szúr a 256 MB memória, ami a 2005 végén érkező játékok esetében már alapkövetelmény lesz a nagyobb részletesség eléréséhez. Mint ahogy a 256 bites memóriabusz is szükséges, ha képjavító eljárásokat szeretnénk aktiválni. A középkategóriába tartozást a mindössze 8 pixel-futószalag jelöli, ami a nagyobb változatoknál inkább 12, illetve 16 szokott lenni manapság. A vertex shaderek számához ezúttal sem nyúlt a gyártó, így ezen a téren az X800GT lekörözi GeForce ellenfeleit. Minthogy az ATI nem készített újabb chipet, a Shader Model 2.b támogatás is megmaradt, változtak azonban az órajelek. A mag nem kevesebb, mint 472 MHz-en, a GDDR3 memória pedig effektív 980 MHz-en jár a gyári alapértelmezés szerint (ezen a sebességen üzemel az X800Pro is 12 futószalaggal). Mivel az X800GT-re az ellenőrzés során leselejtezett

Tesztrendszer

AMD Athlon 64 3500+ CPU, MSI K8N Diamond alaplap, 2x512 MB OCZ PC3200 DDR memóriamodul, Seagate Barracuda 80 GB-os, SATA merevlemez, Enermax EG-495AX-VE tápegység és Gigabyte PCU22VG CPU huto. Microsoft Windows XP SP2, nVidia nForce4 6.66, Ati Catalyst 5.7, nVidia ForceWare 77.77, DirectX 9.0c.

GYÁRTÓ TÍPUS	HIS X800GT	MSI RADEON X800	HIS EXCALIBUR X700PRO ICEQ TURBO*	ALBATRON TRINITY PC6600GT	GIGABYTE GEFORCE 6800
Grafikus mag	R480	R430	RV410	nV43	nV42
Memória mennyiség, busszélesség [MB / bit]	256 / 256	256 / 256	256 / 128	128 / 128	256 / 256
Grafikus mag órajele [MHz]	472,5	391,5	425,3	500	351
Memória órajele (effektív) [MHz]	985,6	702	864	1002,5	702
Támogatott Shader Model	2.b	2.b	2.b	3.0	3.0
Shaderek (vertex/pixel)	6/8	6/12	6/8	3/8	5/12
CrossFire/SLI használat	-	+	-	+	+
Mérési eredmények					
3DMark05 - default futás [pont]	3842	4049	3262	3659	4142
DOOM3 - 1024x768, HQ [fps]	68	71	54	85	91
Far Cry - 1024x768, VHQ [fps]	62	65	63	63	65
Half-life 2 - 1024x768, HQ [fps]	102	105	104	103	104
NFSU2 - 1024x768, HQ [fps]	41	40	30	35	44
Riddick - 1024x768, HQ (SM 2.0) [fps]	56	58	45	63	78
F.E.A.R beta - 1024x768, HQ [fps]	33	36	18	34**	41
SC: Chaos Theory - 1024x768, HQ (SM 2.0) [fps]	30	33	24	45	55
DOOM3 - 1280x1024, HQ, 2AF/8AF [fps]	39	38	30	45	52
Half-life 2 - 1280x1024, HQ, 4AF/8AF [fps]	88	93	70	67	84
Battlefield 2 - 1024x768, HQ, 4AF/8AF [fps]	75	88	67	51	78

*VIVO kivitel ** közepes textúrarészletesség mellett

R480, R430, vagy R423 chipek kerülnek, sok ember szeme felcsillanhat, hogy a letiltott pipeline-ok esetlegesen engedélyezhetők. Sajnos egyelőre egyetlen kártya sem képes erre, még csak internetes pletykákat sem hallani sikeres átalakításról... A Radeon X800GT-t így az X700Pro fölé, azonban a teljes értékű X800 alá lehet besorolni. Érdekes kérdés még a CrossFire technológia alkalmazása, mely ugyancsak késésben van az eredetileg beharangozott megjelenési dátumhoz képest, ám az nVidia SLI-jével azonos, egyes részleteiben jobb megoldás. Nos, az X800GT esetében le kell mondanunk erről az extráról, mivel a chipek többnyire régebbi, „lebutított" példányok és maga a gyártó sem tervez mesterkártyát ebből a típusból (ahogy AGP változatot sem). Mivel a chip natív PCIe támogatású, csakis a Rialto híddal lehetne AGP-s változatot készíteni, ám ilyet egyelőre egyetlen kártyagyártó sem jelentett be (és túl sok esély nincs is rá).

A videokártyák árából legkönnyebben lefaragni a selejtesnek minősített, ám leszabályozva tökéletes chipek alkalmazásával, továbbá lassabb, olcsóbb memóriák használatával tudnak a kártyagyártók. Ahogy azt várni lehetett, néhány cég már be is jelentette az igazán olcsó, ám órajelekben és a memória mennyiségében „gyengített" X800GT-ket, vagyis vásárlásnál nagyon kell vigyázni, hogy teljes értékű modellt kapjunk (pl. a HIS és a Sapphire is készít 128 MB-os, alacsonyan órajelezett modelleket).

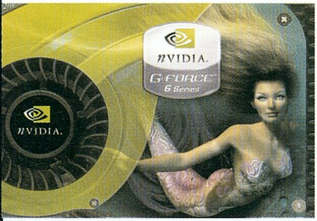
Fricskák

Az nVidia a GeForce FX széria esetében alkalmazta először az XT jelölést igazán gyenge kártyáinál (éppen érkezőben a 6800XT is), ami egyértelmű fricska volt az ATI-nak, ami a legjobb Radeonjait jelölte így. Ezúttal az ATI játszotta el ugyanezt, és a GeForce-ok esetében pozitív jelölésként használt GT-t alkalmazta egy „leszázalékolt" X800-nál. Egészséges humorral megáldott elemzők már várják az Ultra jelölésű alsókategóriás Radeon X300-ak és Platinum Edition 6200-as GeForce-ok megjelenését...

Az nVidiánál a GT pozitív "jelző", az ATI-nál viszont korántsem az

A MEZŐNY

A középkategóriás videokártyák piaca már az X800GT megérkezése előtt is meglehetősen zsúfoltnak számított. A két hivatalosan ide tartozó kártya a Radeon X700Pro (az X700XT hamvába holt) és a GeForce 6600GT. A következő lépcsőfok, amit a chipgyártók hivatalosan számon tartanak, a felsőkategória alsó szegmense, azaz a Radeon X800 és a GeForce 6800. A fenti termékek közti űrben pedig rengeteg egyéb, legtöbbször a kártyagyártók selejtezése során keletkezett terméket találunk, mint például a GeForce 6800LE vagy a Radeon X800 SE. Tesztünkben az X800GT-hez alulról egy X700Prót, felülről pedig egy X800-at mértünk le, míg a másik oldalról nem maradhatott ki a GeForce 6600GT és a 6800 sem.



Nalu bizonyosan nincs lesen. Ellentétben a jó Torghelle Sanyival...

RANGLISTA

A teszt során több új játékot is bevetettünk, ráadásul a F.E.A.R képében egy ősszel megjelenő, új generációs motorral is lemértük a VGA kártyák erejét. Mivel többnyire 50 ezer forint körüli modellekről van szó, a teljes részletesség alapkövetelménynek számított minden játék esetében. A középkategóriában az 1600*1200-as felbontás nem jöhetett szóba, ám az LCD-k terjedésével egyértelmű volt az 1280*1024 létjogosultsága. Hogy még nehezebb feladat elé állítsuk a versenyzőket, képjavító eljárásokat is alkalmaztunk, de mindig csak akkorát, amekkorát legalább egy kártya képes volt teljesíteni.

A Radeon X800GT a legtöbb tesztben kiemelkedően jól végzett, normál felbontásban szinte mindenhol megelőzte a 6600GT-t, vagy vele egy szinten teljesített, ami a magas órajeleknek és nagy memória-sávszélességnek köszönhető. A shader-intenzív programok – mint például a F.E.A.R, a Riddick és a Splinter Cell – már támogatják a 3.0-s modellt, így ezek még SM 2.0-val is a GeForce 6-os kártyákon teljesítettek jól. A sereghajtó ezúttal az X700Pro volt, ám 1024*768 felbontásban nincs szégyellnivalója a kártyának. Azonban az is jól látszik, hogy a 6600GT-nek az X800GT az igazi ellenfele, vagyis az ATI-nak nagy szüksége volt a modell bevezetésére.

Egy kellemetlen tapasztalatunk is akadt: a F.E.A.R érdekes hibaüzenettel jelentkezett az egyetlen 128 MB-os kártya, a 6600GT tesztje során. A maximális textúrarészletességhez ugyanis már nem elegendő a 128 MB fedélzeti memória, így minden 128 MB-os kártya tulajdonosának számítania kell hasonló hibaüzenetekre az újabb játékok futtatása során.

Az X800GT – kategóriáját tekintve – nagy memória-sávszélessége és magas órajele a nagyobb felbontás és a képjavító eljárások esetén jött igazán jól. A Half-Life 2 és Battlefield 2 tesztek alatt valósággal szárnyalt a kártya, és megközelítette az eggyel magasabb kategóriába tartozó, drágább kártyák teljesítményét is.

A DÖNTÉS

Marad tehát a döntés, hogy a Shader Model 3.0 és SLI képességet választjuk kevesebb, és 128 biten kapcsolódó memóriával, vagy inkább a nagyobb nyers erőre szavazunk, felvállalva az SM 3.0 és a párbakapcsolhatóság hiányát. Előbbi esetben az 1024*768-as felbontás fölé nem igazán mehetünk, továbbá a képjavító eljárások alkalmazásáról is le kell mondanunk, ellenben élvezhetjük az SM 3.0-ból következő szebb effekteket, és alkalomadtán (megfelelő alaplappal) közel megduplázhatjuk gépünk 3D-s teljesítményét. A Radeon X800GT-vel ugyan le kell mondanunk a fejlettebb, SM 3.0-s shaderekről és a CrossFire-t sem használhatjuk ki, ellenben baráti áron kapunk egy kategóriájában erős videokártyát, megfelelően sok memóriával. A nyers erőt pedig nagyobb felbontásra (1280*1024) és képjavító eljárások alkalmazására fordíthatjuk, anélkül hogy ez látványosan csökkentené a kártya sebességét.

A legújabb, középkategóriás Radeon ugyan több hónapot is késett (tavaszi megjelenéssel foghatta volna meg igazán a 6600GT-t), még épp időben jött ahhoz, hogy sikert arasson. Az LCD monitorok terjedésével egyre nagyobb lesz az igény az 1280*1024-es felbontásra, amihez pedig jelentős nyers erő és gyors memória szükséges. A 256 MB ma már nélkülözhetetlen (nem úgy, mint az 512 MB), újgenerációs játékoknál, 128 MB-os kártyával pedig ne is álmodjunk maximális részletességről.

A KÖZELJÖVŐ

A gyengén sikerült Radeon chipekből tehát megjelent az X800GT, méghozzá igencsak agresszív árazással, de aki azt gondolná, hogy az ATI ezzel megelégszik az RV530 október végi megérkezéséig, téved. A kanadai gyártó már el is készítette az X800GTO modelljét, amit szeptember végétől lehet keresni a boltokban. Ez a kártya szinte semmiben sem fog újat hozni, csupán ára lesz meghökkentő. Mivel kevés az X800GT-hez felhasználható, igazán rosszul sikerült R400 szériás chip, az új modell gyors kifutását követően megszűnnek az X800 és az X800 Pro változatok is, helyüket pedig – továbbra is kifejezetten a középkategóriában – az X800GTO veszi át. A kártya nem más, mint egy X800Pro, más elnevezéssel, vagy ha így jobban tetszik, egy X800GT 12 futószalaggal – ám mindössze 1-2 ezer forinttal lesz drágább a most bemutatott, 8 futószalagos GT változatnál!

RAM TESZT

irta · Martinm

Mennyi memóriát?

Általában a processzort tekintik a számítógép legfontosabb részegységének. Ebből kiindulva a hozzá szorosan kapcsolódó rendszermemória a második legfontosabb. Vajon mennyi memóriára van szüksége a mai alkalmazásoknak, és hol van a határ, amit már nem érdemes átlépni? Az alábbiakból megtudhatjátok a választ.

A számítógép egyik legmeghatározóbb tényezője a tárhierarchia. Ennek egyik vége a memóriavezérlővel a processzorban található – másodpercenként sok műveletet végző – végrehajtó egységekhez kapcsolódik, míg a másik végén a lassú, ám hatalmas tárkapacitású optikai, mágneses és egyéb tárolókat találjuk. A leggyorsabb belső regiszterek után a processzorban következik az első, majd a második és néha még a harmadik szintű gyorsítótár is, amelyek nevükhöz híven valóban gyorsak, ám kapacitásuk eléggé limitált. Ezt követi a leglényegesebb átmeneti tároló, a rendszermemória, amely egy külön csatoló segítségével kapcsolódik a processzorhoz.

A vezérlő az AMD64 architektúrájú CPU-kban a magon belül található, ami nagy sávszélességet garantál, ám rugalmatlanabb megoldás (CPU- és foglalatcsere szükséges a szabványváltáskor). Az Intel rendszereknél az északi híd tartalmazza a manapság már szinte kizárólagos duplacsatornás, DDR2 SDRAM-ot kezelő egységet. Így a központi processzornak egy adat behívásakor (ha az nincs meg sem a regiszterekben, sem a gyorsítótárakban) először a processzor és az északi híd között található PSB-n (Processor Side Bus) kell utasítania az északi hídban található memóriavezérlőt, amely majd ugyanezen a csatornán küldi vissza a kért adatot.

A PSB adatátviteli képességét az aktuális FSB (Front Side Bus) sebesség határozza meg, amely az Intel Pentium 4-es processzoroknál 200 MHz. A Celeron esetében az FSB 133 MHz-re csökken, és csak az Extreme Edition Pentiumoknál nő 266 MHz-re. A Pentium architektúrája megnégyszerezi ezt a sebességet, hiszen egy órajel alatt négy adat cserél gazdát. Innen a Quad Pumped Bus elnevezés – így megkapjuk a tényleges PSB sebességet, amely 200 MHz-nél effektív 800 MHz-nek felel meg. Sajnos még ez a sebesség is csak 6,4 GB/s átvitelt jelent, amely manapság már nincsen egyensúlyban a DDR2 SDRAM 8,5, illetve 10,6 GB/s-os elméleti sávszélességével.

SOHASEM ELÉG?

A memória tehát kellően gyors és megfelelően közel van a processzorhoz, hogy rövid idő belül adatokat szolgáltasson számára, ám ha a kapacitás nem elegendő, a rendszernek virtuálisan kell ezt pótolnia. A virtuális memória a sorban következő, nagyobb kapacitású, ám nagyságrendekkel lassabb elemet, a merevlemezt használja, olykor használhatatlanul lelassítva számítógépünket. Éppen ezért jó, ha a rendszerünket az elvégzendő munka függvényében megfelelő mennyiségű memóriával szereljük fel.

Van azonban egy pont, amikor a gép már nem képes hatékonyan kihasználni a plusz rendszermemóriát, ami adódhat az operációs rendszer korlátaiból is, vagy abból, hogy az elvégzendő feladat nem igényel többet. Akadnak olyan felhasználási területek is, ahol bármennyi memória kevés, hiszen egyszerre kell hatalmas adatmennyiségeket kezelni, mozgatni, átszámolni. Tipikusan ilyen terület például az adatbázis-kezelés, a CAD/CAM alkalmazások és a professzionális képmanipulálás, illetve kiadványszerkesztés.

HOGYAN TESZTELTÜNK?

Ezúttal némileg rendhagyó módon teszteltük az egyes konfigurációkat. Mivel a cél az volt, hogy a lehető legpontosabban szimuláljuk a mindennapi használatot, a legfontosabbnak ítélt, sok számítógépen állandóan aktív alkalmazásokat is telepítettük, amelyek a tesztek során végig a háttérben futottak. Ezek a NOD32 vírusirtó, a Microsoft Antispyware Beta, az MSN Messenger, az nForce4 tűzfalprogramja, a Winamp agent és egy eMule kliens voltak. Mivel mindegyik foglal némi memóriát és rendszererőforrást (bár a teszt során nem jelentkeztünk be a Messengerbe és eMule-on sem töltöttünk le fájlokat), jelenlétük a mérési eredményeken is meglátszik. Minden esetben azonos, DDR2-533-as sebességű és 4-4-4-12 időzítésű modulokat használtunk. A tesztet egy 3,4 GHz-es, Pentium 4 650-es processzorral végeztük, nVidia nForce4 SLI Intel Edition alaplapon, ATI Radeon X800XL videokártyával.

KÍSÉRT A MÚLT

Tesztünkben a jelenleg tipikusnak számító memóriakonfigurációkat válogattuk össze, ha mindegyik kiépítési variációt nem is, de az összes lehetséges kapacitást beleértve. Az óriásplakátokon díszelgő, belépő szintűnek titulált számítógépek szinte mind 256 MB memóriát tartalmaznak, vagyis a 128 MB végleg eltűnt a kínálatból – ideje is volt már. 256 MB valóban elegendő ahhoz, hogy elinduljon a Windows XP és még internetezésre, levelezésre és szövegszerkesztésre is viszonylag kényelmesen használhatjuk gépünket. Mihelyst azonban több programot indítunk el egyszerre, több animált webol-

MEMÓRIA MENNYISÉGE [MB]	256	512	1024	2048	4096
Kiosztása	1x256	2x256	2x512	2x1024MB	2x2048MB
Mérési adatok					
AVI-kódolás [m:s]*	18:15	14:00	13:40	13:37	13:37
MP3-kódolás [m:s]*	5:25	3:55	3:50	3:52	3:50
RAR-tömörítés [m:s]*	5:36	4:20	4:15	3:58	3:51
3DMark05 [pont]	4292	4921	4988	5001	4995
Doom 3 - 1024x768, HQ [fps]	58	84	87	87	87
Half-Life 2 - 1024x768, HQ [fps]	62	84	93	92	92
Far Cry - 1024x768, VHQ [fps]	33	51	55	55	56
Battlefield 2 - 1024x768, HQ [fps]	15	64	107	114	115

* a kisebb érték a jobb

dalon böngészünk, esetleg a háttérben kisebb alkalmazások foglalnak maguknak memóriát, a rendszer egyre gyakrabban kényszerül virtuális kiegészítésre, ami rengeteg töltögetéshez, homokóra-nézéshez és akár hosszú másodpercekig nem reagáló kezelőfelülethez vezet.

Mint méréseink is jól mutatják, az MP3, AVI, illetve egyéb tömörítési feladatoknál nagyon meglátszik a kevés memória, a játékok pedig – felsőkategóriás 3D gyorsító, és erős CPU ide vagy oda – egyenesen játszhatatlanná válnak. Mégpedig nem feltétlenül a frame/sec értékek miatt, hanem a játék közbeni folyamatos töltögetés következtében, hiszen a hangok, a textúrák és a modellek nem férnek el a rendszermemóriában. Ilyen esetekben gyakori jelenség, hogy a kép kimerevedik egy időre, és ez pont elég ahhoz, hogy elveszítsük az irányítást. Nem marad más, mint türelmesen várnunk, amíg be nem töltődnek a szükséges adatok. Mivel DDR2-es modulból 128 MB-osat már nem is nagyon lehet kapni, itt a memóriavezérlőnek csupán egyetlen csatornája működik, ami feleakkora sávszélességet is jelent.

Amint 512 MB-osra bővítjük rendszerünket, látványos gyorsulást tapasztalhatunk. Ez részben a duplacsatornás vezérlőnek köszönhető, de még inkább az extra kapacitásnak, ahová már szinte az összes program képes betölteni a legszükségesebb adatait. Az újabb kiadású játékoknak és az erőforrásigényesebb alkalmazásoknak azonban sokszor ez sem elegendő, így gyakran kénytelenek a virtuális memóriához fordulni.

Ez tömörítési és adatfeldolgozási folyamatoknál csupán a hosszabb időben mutatkozik meg, viszont képszerkesztésnél már zavaró, és játék során is erősen rontja az élményt a visszatérő belassulás, töltögetés. A játékoknál a pálya betöltési ideje, valamint a játékból való kilépési idő is kellemetlenül hosszú, ebből is egyértelmű, hogy nagyobb kapacitásra van szükség.

AZ OPTIMUM

Méréseink jól mutatják, hogy a mai programok és játékok 1 GB, lehetőleg duplacsatornás szervezésű rendszermemória (két 512 MB-os modul) társaságában érzik igazán jól magukat. A legtöbb esetben a kapacitás már nem szűk keresztmetszet, és a töltögetési idők érezhetően rövidülnek. Ennek tudatában kijelenthetjük, hogy a jelenlegi ajánlott memóriamennyiség 1 GB egy átlagosan jó gép esetében. Itt már nem tapasztalunk zavaróan hosszú töltögetési időket, a virtuális memóriához sem fordul olyan gyakran a rendszer, és szinte minden feladatot kényelmesen elvégezhetünk.

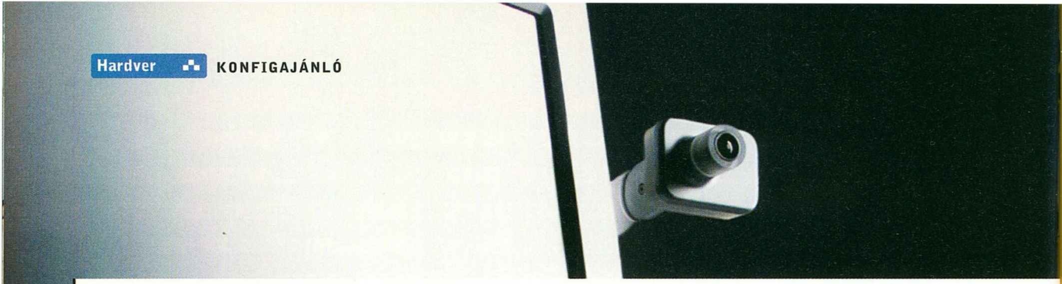
Igen ám, de a memóriaárak folyamatos csökkenésének köszönhetően egyre elérhetőbb a 2 GB is – a kérdés csupán az, hogy szükséges-e, és megéri-e duplázni. Aki nagy felbontású képekkel dolgozik, kiadványokat, esetleg 3D-s modelleket készít és szerkeszt, annak a lehető legtöbb memóriára van szüksége. Az átlagos felhasználás során már kevésbé látványos a gyorsulás – ám már nem sokáig. Nagyjából egy éven belül általánossá válhatnak a duálmagos processzorok, így minden bizonnyal az ezeket kihasználó programok száma is ugrásszerűen megnő. A több program vagy programszál egyidejű futtatásához értelemszerűen több memória is dukál, tehát a 2 GB hamarosan elengedhetetlen lesz a komolyabb programok futtatásához.
Nem szabad megfeledkezni a virtualizációról és az x86-64-es CPU-kra fejlesztett operációs rendszerekről sem, amelyek egyenesen kiáltanak a nagyobb rendszermemóriáért. A jövőre megjelenő játékok is igényelni fogják a nagyobb tárat, hiszen a textúrák mérete is látványosan megnő, ahogy a hangok is egyre jobb minőségben szólnak majd – vagyis a több adat mellett elengedhetetlen lesz a minimum 2 GB RAM.

Asztali gépek esetében a 4 GB egyelőre egyértelműen a prémium kategóriába tartozik: nehéz olyan alkalmazást találni, amely hatékonyan kihasználja ezt a mennyiséget. Persze ahogyan az a tárhierarchia minden elemére igaz, a kapacitás sohasem elegendő, vagyis a professzionális alkalmazásoknál is hamarosan standarddá válhat. Ehhez azonban a Windows XP-nél (és Windows 2000-nél) újabb, lehetőleg már x86-64-es operációs rendszerekre van szükség, hiszen a jelenlegi Windows XP Professional még a 4 GB-ot sem képes megfelelően felismerni és kezelni (csupán 3-3,25 GB-ot lát és használ).

TAPASZTALATOK

A rendszermemória átlagos mérete néhány évente megduplázódik, és Bill Gates hajdani jóslata ellenére sajnos ma már semmire sem elegendő a 640 kB. A jelenlegi legjobb – és az árésésnek köszönhetően elérhető – választás minden PC esetében a két darab 512 MB-os modul beszerzése, ám nem árt felkészülni a jövőre, amikor már kevésnek bizonyulhat ez a méret. Az árakat tekintve egy prémium kategóriás gépbe már akár 2*1024 MB-ot is beépíthetünk, ám erre igazából csak jövőre lesz égető szükségünk. A 4 GB igazi fényűzésnek számít, akinek nincsen különösebb oka, hogy ennyi memóriát pakoljon a gépébe, válasszon eggyel kisebb méretet, és a megmaradt összeget fordítsa inkább gyorsabb CPU-ra, VGA kártyára vagy éppen egy erősebb RAID alrendszerre.

IT. FEKETÉN FEHÉREN
szoftver ABC
Cím: 1122 Budapest, Városmajor u 86.
Tel/Fax : 321-0335
Mobil: 30-2312118; 20-5965562
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: http://www.SzoftverABC.hu



KONFIGAJÁNLÓ

írta · Cray

A múlt hónapban alapvetően költséghatékony összeállításokat ajánlottunk nektek, ez alkalommal viszont kirúgunk a hámból, és elméletben összedobtunk két olyan álom-konfigurációt, amelyek összeválogatásánál a pénz csak másodlagos tényező. A felső határ ennek megfelelően ezúttal 400 000 Ft, ami elég magas fájdalomküszöb: aki ennél többet költ egy játékgépre, annak már nem igazán van szüksége ajánlásokra, mert egyszerűen mindenből megveszi a legújabbat és legjobbat...

Az ilyen PC-k kétségtelenül a mai modern játékok futtatásának ideális eszközei: a kívánalom minden extrém részletességben és felbontásban, természetesen akadások nélkül. Ezen túl azonban fontos szempont a fejleszthetőség is, hiszen a játékgépek azok, amelyek a leggyorsabban válnak elavulttá. Ezért olyan alkatrészeket igyekeztünk összeválogatni, amelyek fel vannak készítve a nem túl távoli jövőben debütáló új technológiákra is (pl. kétmagos processzorok).

ALAPLAPOK

Szívesen ajánlottam volna (az alternatíva kedvéért) ATI Crossfire-re felkészített gépet, de az ilyen deszkák beszerzése itthon egyelőre szinte lehetetlen. Az AMD-s konfigban szereplő DFI alaplap beszerzése is körülményes, viszont ha sikerül, akkor igazi full extrás alaplapot kapunk, kiváló tuning-opciókkal, SATA-hegyekkel és két LAN csatlakozóval. Az inteles gépbe ajánlott ABIT érdekes darab, ugyanis tudomásom szerint az egyetlen itthon kapható lap, amely inteles létére támogatja az SLI-t, ezért mindenképpen kuriózumnak számít. Ebben a kategóriában már alapvető tulajdonság a stabilitás és a bővíthetőség, így ezeket fölösleges külön hangsúlyoznom. Mindkét platformra sikerült olyan lapot találni, amelyek támogatják a kétmagos processzorokat, ami elengedhetetlen lesz majd a továbblépéshez, hiszen a táblázatban szereplő procik a szimplamagos kategória legerősebbjei közül valók, ezért az esetleges fejlesztés kizárólag a többmagos CPU-k irányába történhet majdan. Enyhe ellentmondás, hogy mindezek ellenére a gépek szimpla 400-as RAM-okkal vannak szerelve, azonban az én véleményem az, hogy a DDR2-es memóriák még gyermekcipőben járnak és nem képesek ésszerű áron nyújtani azt a teljesítményt, amit egy igazi játékos elvárna.

VGA KÁRTYA

Itt a rendelkezésre álló legerősebb megoldást kerestük, és meg is találtuk az nVidia legújabb, G70-es chipre épülő csúcsmodelljének képében. Megvásárlása hosszú távú befektetés, az SLI adta lehetőségekkel együtt pedig több mint ütőképes marad még vagy másfél-két évig.

OPTIKAI MEGHAJTÓK

A piacon kapható (véleményem szerint) legjobb DVD-író került az összeállításba, kiegészítve egy DVD-ROM-mal. Ahogy az előző részben kifejtettük, az író mellé azért ajánlott egy olvasó beszerzése, mert nem jelent nagy plusz kiadást, viszont tehermentesíti a jóval drágább írót, így az tovább szolgálhat a gépben.

HDD

Egy 160 gigás merevlemez bőven elég – ez esetünkben a Samsung istállójából kerül ki, nem utolsósorban a 3 év garancia miatt.

TÁPEGYSÉG

Azért lett kicsit túlméretezve, hogy a majdani esetleges SLI-re átállás, vagy többmagos procik beszerzése után se fogyjon el a kakaó. A kiválasztott modell megbízható és csendes, az Enermax nevet pedig senkinek sem kell különösebben magyarázni. (Ahogy egy barátom szokta mondani, ez már bizony „átüti a labdát"... – Joc)

KIEGÉSZÍTŐK

Ilyen teljesítményű géphez jó döntés lehet valamiféle kiegészítő hűtés szolgálatba állítása, ami leginkább ventillátorok képében ölthet testet. Légkavarókból egy ideje már kapható világítós változat is, a legkülönfélébb színekben és színkombinációkban, így mindenki valóra válthatja legvadabb szín- és fényorgia elképzeléseit... Mivel a ház plexi oldallappal van ellátva, érdemes körültekintő módon megtervezni a ventik színét és elhelyezkedését. Ha pedig igazán dögös kinézet a cél, esetleg hidegkatód fénycsöveket is be lehet applikálni a házba...

Ezzel össze is állt a jelenlegi (majdnem)csúcs játékgép: egy ilyen mellett legalább két évig nyugta lesz a boldog tulajdonosnak, mivel gond és kompromisszumok nélkül lehet vele játszani, és nem kell az állandó fejlesztgetésen töprengeni, hogy végre szaggatás nélkül menjenek az újabb játékok is. ■

	AMD	ÁRAK (KB. BRUTTÓ)	INTEL	ÁRAK (KB. BRUTTÓ)
Alaplap	DFI Lanparty UT nF4 SLI-DR	52,000	ABIT NI8 SLI nF4	44,000
CPU	AMD Athlon64 3500+ S939	65,000	Intel Pentium4 800 3,2Ghz Prescott	53,000
CPU Cooler	AeroCool HT-102	10,000	AeroCool HT-102	10,000
RAM	2x1GB Kingmax DDR400	56,000	2x1GB Kingmax DDR400	56,000
VGA	Club3D GeForce 7800GTX 256MB	130,000	Club3D GeForce 7800GTX 256MB	130,000
HDD	Samsung 160GB SATA HDD	25,000	Samsung 160GB SATA HDD	25,000
ODD	Pioneer DVR-109 DVD-író	14,000	Pioneer DVR-109 DVD-író	14,000
	DVD-ROM LG 16x/52x	5,500	DVD-ROM LG 16x/52x	5,500
Táp	Enermax 550W EG651PVE	34,000	Enermax 550W EG651PVE	34,000
Ház	Chieftec LCX-04B-B-AW-OP Plexi	20,000	Chieftec LCX-04B-B-AW-OP Plexi	20,000
Összesen		**411,500**		**391,500**

JAVA Játékok

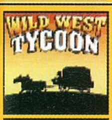
PCJ xxxxx ---> 0690 629 000

letöltés ára: 799.- Ft + ÁFA

Játékra alkalmas telefonok kódjai:
- Minden színes kijelzős NOKIA
- SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30
- Motorola: T720 T722
- Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1
- SonyEricsson K700 T610 T630 Z600

10111 – A közkedvelt Tamagocsi játék mobilos változata most egy kiscsibével. Gondoskodj róla, hogy egészséges legyen!

10131 – A gyönyörű modell szexi pózainak megtekintéséhez megadott időn belül ki kell nyitni az összes páros tárgyat. ÚJ



10159 – Kereskedj, fülelj a hasznot hozó hírekre, szállíts csomagokat, leveleket, vagy utazókat.

10077 – A Karate Mester a karatés kultuszjátékok mobilos változata. Az igazi karate szabályai szerint kell játszanod. Egyre erősebb ellenfelekkel

10060 – A Delta elitalakulat Blackhawk UH-60-os pilótájaként, vagy kommandóvezetőként kell helytállnod az ellenséges bombatámadások közepette.

500 – A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik. Ha egyet is elfoglalnak, akkor vesztettél. A feladatod a városok védelme.

10112 – A közkedvelt Tamagocsi játék mobilos változata most egy kiskutyussal. Gondoskodj róla, hogy egészséges legyen! ÚJ

10059 – Ha sikerül lebontani a falat, megláthatod a csinos lányokat. Hát szabadítsd ki a fal mögül őket!

10164 – Motorjainkkal kell leküzdenünk az akadályokat, minél gyorsabban, nehogy leteljen a kiszabott idő.

10103 – Grand Prix módban pedig 9 valódi európai pályán teheted próbára magad. Állíts fel új pályarekordokat, és mentsd el őket telefonodra.

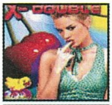
10163 – Ninjaként kell harcolnod Ayame bőrébe bújva, aki a legkülönfélébb harci technikák birtokában osztja a halált ellenségeire. ÚJ

10146 – Az X-Felfedező egy játék, ahol két képet kell összehasonlítani. A lényeg az, hogy akét váltakozó kép között megtaláld a 6 különbséget! ÚJ

10149 – Az ex-zsaru, Nick Kang bőrébe bújva próbálod leleplezni a Los Angelesben tevékenykedő kínai és orosz bűnszervezeteket. ÚJ

10160 – Gonosz vadászok akarják csapdába ejteni a jég alatt rejtőző fókákat. „OMIX" a pingvin az utolsó reményük!

10162 – Kalandozz várbörtönökben, harcolj szörnyekkel, rabolj kincseket, mindezt 25 szinten.

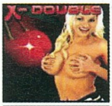


10133 – A gyönyörű modell szexi pózainak megtekintéséhez megadott időn belül ki kell nyitni az összes páros tárgyat.

10155 – Pörgős tempójú autóverseny a mobilodon. A rajtrácson állsz, a lámpák zöldre váltanak és már el is rajtoltál. ÚJ

10161 – A kegyetlen konzorcium, a MegaTech Powers magánseregeket indít, hogy elpusztítsa azokat, akik nem akarnak behódolni.

516 – A kegyetlen konzorcium, a MegaTech Powers magánseregeket indít, hogy elpusztítsa azokat, akik nem akarnak behódolni.



10135 – A gyönyörű modell szexi pózainak megtekintéséhez megadott időn belül ki kell nyitni az összes páros tárgyat. ÚJ

Audió hangok

letöltés ára: 799.- Ft + ÁFA

PCA xxxxx ---> 06 90 629 000

ALTERNATÍV

Előadó	Cím	Kód
KFT	A vágy villamosa	10063
KFT	Madárijesztő	10064
KFT	Fantasztikus lány	10077
KFT	Rózsa	10065
Kimnowak	Szürreality show	10041
Malacka és a tahó	Gáz	10028
Djabe	Coffe break	10031
Djabe	Lead Soldier	10032
Djabe	Táncolnak a kazlak	10033
Sziget Fesztivál 2003	Judie Jay: Babe	10023

POP POP POP POP POP POP POP POP POP POP POP

Előadó	Cím	Kód
Unisex	3 napja	10059
Unisex	Ahogy én	10060
Unisex	Rád találok	10061
Flowers	Ugyanaz a tánc	10062
Flowers	Ha szól a dal	10076
Despina Vandi	Gia	10050
Despina Vandi	Opa Opa	10051
Despina Vandi	Simera	10052
Irigy Hónaljmirigy	Nem élhetek pia nélkül	10053
Irigy Hónaljmirigy	Numerakirály	10054
Berki Tamás	Kati	10068
Egyszercsak	Ahogy nézlek	10070
Egyszercsak	Mondani könnyű	10071
Egyszercsak	Táncold el	10072
Egyszercsak	Végtelen futam	10073
Für Anikó	Alattam fák	10074
Hrutka Róbert – Jamie Winchester	Better	10075
Orsi	7 másodperc	10016
Orsi	Nem elég	10017
Hrutka Róbert – J. W.	It's your life	10037
Hrutka Róbert – J. W.	One way to heaven	10038
Hrutka Róbert – J. W.	Take me home	10039
Illényi Katica	Engem nem lehet	10040
Kovax	Szeress nagyon	10042
László Attila és barátai	Triste	10043
Komáromi István	Üzenet	10034
Szekeres Adrien	Futok a szívem után	10021
Szekeres Adrien	Túl késő	10022
Szilárd	Odafenn	10024
Szilárd	Tükörkép	10025

Polifonikus csengések

PCP xxxxx ---> 1785

letöltés ára: 400.- Ft + ÁFA

DANCE

Előadó	Cím	Kód
Bartók Krisztián	Forradalom	10548
DJ Lotters	Hogyan tudnék élni nélküled	10630
Time	One Way Ticket	10887
Náksi vs. Brunner	Mindenki! (Parádé 2005)	10870
Groovehouse	Ébredj mellettem	10871
Deep Dish	Say Hello	10878
Peat Jr. & Fernando	Végtelen Nyár	10879

POP POP POP POP POP POP POP POP POP POP POP POP

Előadó	Cím	Kód
Inflagranti	Változtam (radio funk mix)	10537
Freezer	Mással játssz	10538
Neo Tones	Szőke nő	10586
Belga	Gyere kislány, gyere	10587
Angeleyez	Szembeszéllel	10588
Natalie Imbruglia	Shiver	10536
Uniting Nations Project	Out of Touch	10522
Scissor Sisters	Filthy/Gorgeous	10525
Moby	Beautiful	10526
Faith Evans	Again	10529
Destiny's Child	Girl	10530
David Morales	Here I Am	10531
Arash	Boro Boro	10534
Shakira	La Tortura	10566
backstreet boys	Incomplete	10569
V-Tech	Nem akarom újra	10570
Rob Thomas	Lonely No More	10571
Amerie ft. Eve	1 Thing	10572
Akon	Lonely	10573
Moby	Very	10606
Moby	Temptation	10607
Moby	Spiders	10608
Moby	Slipping Away	10609
Moby	I Like It	10610
Moby	Hotel Intro	10611
Moby	Dream About Me	10612
Kelly Osbourne	One Word	10614
Crystal	Sosem múlik el	10616
Coldplay	Speed of Sound	10617
Magna Cum Laude	Te légy most	10694
Club 54	Csukd be a szemed	10695
Groovehouse	Ébredj mellettem	10635
Fresh	Félig ördög, félig angyal	10636

FUNK / RNB

Előadó	Cím	Kód
L.L. Junior	Rabszolgalány	10493
Mariah Carey	We Belong Together	10527
Mario	Here I Go Again	10856
Joss Stone	Don't Cha Wanna Ride	10858
The Pussycat Dolls	Don't Cha	10889
Akon	Belly Dancer	14144
Destiny's Child	Cater 2 You	13840

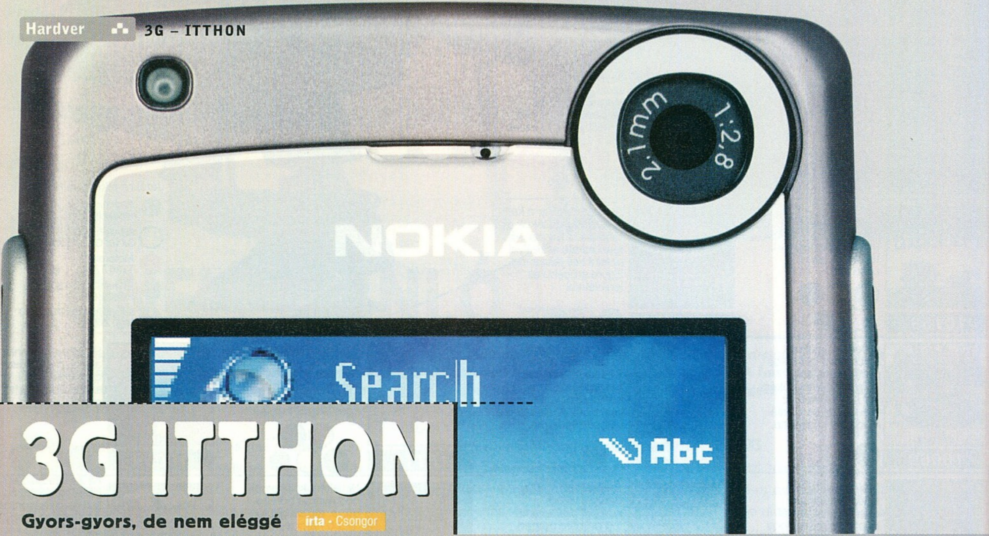
RAP / HIP-HOP

Előadó	Cím	Kód
The Game ft. 50 Cent.	This Is How We Do	10584
Ogli G ft. Yank-e	High Rollars	10585
Black Eyed Peas	Don't Phunk With My Heart	10494
The Game	Hate It or Love It	10523
50 cent	Disco Inferno	10535
Nelly ft. Young Tru and King Jacob	Errtime	10567
Majka ft. Tyson	Történt, ami történt	10634
Eminem	Ass Like That	10633
L.L. Junior	Rabszolgalány	10876
The Game	Dreams	10880
50 cent	Candy Shop	10877

ROCK ROCK ROCK

Előadó	Cím	Kód
Machine Mouse	Játékos	10492
System of a Down	B.Y.O.B	10524
garbage	Why Do You Love Me	10528
Beck	E-Pro	10532
Audioslave	Be Yourself	10533
Good Charlotte	We Believe	10568
jamiroquai	Feels Just Like It Should	10615
Weezer	Beverly Hills	10628
Good Charlotte	The Cronicles of Life	10629
The Rasmus	No Fear	10888
Green Day	Wake Me Up When Sep.	10890
Gaabriel	Árnyak	10892
Disco Express	Plaza angyal	10893
him	Wings of a Butterfly	14141
Franz Ferdinand	Do You Want To	13839
Machine Mouse	Az ajtó nyitva áll	10881

Játék, csengés letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, , és a választott játék kódját szóközzel elválasztva a megadott telefonszámra számra! (pl. PCP 10077 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem aktív WAP hozzáférés szükséges! Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)



3G ITTHON

Gyors-gyors, de nem eléggé

írta · Csongor

Augusztus 26-án végre a T-Mobile itthon is elindította 3G-s szolgáltatásait – igaz, egyelőre csak a főváros területén. Stábunk természetesen azonnal beszerzett néhány trendi 3G-s készüléket és vadul elkezdett videotelefonálni, mozielőzteseket letölteni, vásároltunk Depeche Mode számokat, és – Flatline nagy örömére – megnéztük a szexrovat leszbikus kínálatát is...

A 3G-lehetőségeink természetesen a T-zonesnál, a szolgáltató mobilról elérhető portáljánál kezdődnek. Ha 3G-s készülékkel töltjük be az oldalt, a korábbi wapos változat helyett kifejezetten 3G-re optimalizált tartalom fogad majd minket. A T-zones 3G felületét letisztult menüsorok, eltérő színű kiemelések és jól elhelyezett képek jellemzik. A tartalom vegyes: a bulváros témák mellett (horoszkóp, tévésorozatok, szex) egy-egy olyan gyöngyszemet is találhatunk, mint például a színházajánló.

Elsőként a mozielőzeteseket vettük szemügyre, a készülék 3-4 másodperc alatt megnyitotta a RealPlayert, és a mintegy tucatnyira rúgó kínálatból elkezdte lejátszani a kiválasztott előzetest. Aki látott már PSP-n filmet, aligha lesz elragadtatva a látványtól, de ettől eltekintve a klipek lejátszása zavartalan, egyedül a hangminőség hagy némi kívánnivalót maga után.
Ezen felül a T-zoneson számos, csak nagy sávszélességen élvezetes tartalmat találhatunk. Ilyen például a zeneletöltés, vagy éppen a forgalomfigyelő, amely a kipróbálást követően egyből a kedvencünk lett. Itt a város különböző területein elhelyezett kamerák valós idejű adását nézegethetjük. A szerkesztőség előtti térfigyelő kamerának hála például felhívhattuk volna Christ, hogy fölösleges kijárnia titokban sajtos pufit majszolni, így is tudunk róla...

ZENEGÉP ÉS MOBIL TÉVÉ

A zenegép a manapság sokat hangoztatott zeneletöltéseket hivatott menedzselni. A „bolt" beindításához egy aprócska keretprogramot kell letöltenünk a T-zonesról. Amint ezt telepítettük, több száz dal kínálatával megjelent a menüben a MobilZenegép alkalmazás. Miután az egyik toplistából kiválasztottuk a Depeche Mode-tól a Strangelove című számot, kérhettünk belőle egy 30 másodperces bemutatót, elküldhettük a linket egy másik mobilszámra, valamint megvásárolhattuk a teljes számot. Azután nyeltünk egy nagyot, amikor megjelent a képernyőn, hogy az említett számot 525 forintért tudjuk letölteni... (A kontraszt kedvéért: az iTunesban egy szám 99 cent). Ha valaki a vásárlás mellett dönt: a letöltés gyors és a hangminőségre sem lehet panasz. Az adatbázis vélhetően 128 kb/s-os MP3 fájlokra épül.

A mobil tévé felülete az 1370-es számot beütve, majd videohívást kezdeményezve is elérhető, ilyenkor egyből egy csokor streaming videó között találjuk magunkat. Egyrészt néhány tévécsatornát „foghatunk be" a RealPlayer segítségével – ilyenkor a közvetítés valós időben zajlik. Az adások minőségével nem volt gondunk, viszont a kép 4-5 másodpercenként rendszeresen szaggatott, ami a nem megfelelő optimalizálásra utal.

INTERNET

Számunkra ugyancsak lényeges szempontnak tűnt, hogy mekkora sebességre képes a 3G hálózat, ha internetezi szeretnénk, és ehhez a telefonunkat használjuk modemként. Itt ért a legkellemesebb csalódás bennünket: a kapcsolatot pillanatok alatt kiépítettük. Ezt követően egy XIII. kerületi lakásban nagyjából 40 kB/s-os átlaggal tudtunk képeket, videókat letölteni a netről. A GPRS-szel megszokott kínszenvedésnek nyoma sem volt a teszt alatt. A sebesség többnyire állandó volt, de nem lehet megjósolni, hogy ha hirtelen megugrik a 3G-használók száma, menynyire lassul be a kapcsolat.

EGY GYORSABB VILÁG

Bár a videotelefonálást vártuk a legjobban, az éles teszt közben nem ragadott el bennünket a várt élmény. A két operátor (a Pannon GSM is!) december 31-ig ingyenesen kínálja a videohívást, azonban csak saját hálózataikon belül. Csak remélni tudjuk, hogy a videotelefon-képességek is hamarosan javulnak majd (nagyobb framerate, jobb felbontás).

Véleményünk szerint a 3G-nek már nincs átütő ereje, ugyanakkor közben a cégek is felmérték, hogy jelenleg már nem a sebességgel kell eladni a technológiát, hanem a szolgáltatásokkal, ötletes tartalommal. Az egész teszt alatt olyan érzésünk volt, mintha helyükre kerültek volna a dolgok: ami a GPRS hálózaton eddig nyögvenyelősen ment (például egy mozielőzetes, vagy egy zeneszám letöltése), az most többnyire zökkenőmentes, jól használható, kellően kiforrott. A készülékekre sem lehet panaszunk, illetve úgy tűnik, hogy az árazás is racionális lesz. Nem áttörésként kell tehát üdvözölnünk itthon a 3G-t, hanem mint a fejlődés egy következő lépcsőfoka, amely használhatóbb mobil eszközöket, szolgáltatásokat ad a kezünkbe.

iGO

Profi navigátor

írta · Mohos Zoltán

A szeptemberben megjelent, magyar fejlesztésű IGO navigációs szoftver Európában először Magyarországon használható, de már készül a nyugat-európai változat is. Ami pedig manapság még nagyobb „mutatványnak" számít: hamarosan részletes közép-európai térképcsomaggal is kapható lesz.

A Pocket PC-ken futtatható navigációs rendszer Budapesten, a játékprogramjai által nemzetközileg is elismert PDAmill műhelyében készül. Az iGO első európai változata, az iGO Magyarország 2005 | SD egy 128 MB-os SD-kártyára installálva kapható. Maga az iGO mindössze 33 MB-ot foglal el, amelyből 20 MB a több mint 3300 magyar települést és településrészt részletesen tartalmazó térkép. A maradék területen a program leírásait találjuk többféle formátumban, illetve ajándékba kapunk egy csokorral a PDAmill legkedveltebb játékaiból.

Az SD-kártyás változat alapötlete, hogy számítástechnikai tudás, internet vagy PC jelenléte nélkül, akár a puszta közepén is el tudjunk kezdeni navigálni vele, és a futtatáshoz keresgetnünk se kelljen a program ikonját. Ehhez az iGO kihasználja az operációs rendszer által nyújtott autorun lehetőségét. A frissen kicsomagolt SD-kártyát csak be kell helyezni a PDA-ba. A program a RAM-ba menti a felhasználói adatokat (korábbi keresési eredmények, felhasználói POI-k, mentett nyomvonalak), ezért a kártya menet közbeni kivétele nem jár adatvesztéssel, üzemszerű leállást eredményez.

EGYEDI LÁTVÁNY

A játékprogramokban szerzett tapasztalat meglátszik a program grafikus képességein. Egyrészt kuriózum a térben szinte teljesen szabadon változtatható térképnézet, amely a hagyományos felülnézettől egészen a lapos, a vezetés közben elénk tárulóhoz hasonló látószögig dönthető. Másrészt a vezető szempontjából – aki csak egy-egy pillanatra nézhet a kijelzőre – nagyon hasznos a dinamikus térkép-megjelenítés, amely minden újabb kapott GPS-pozíciónál újrarajzolja a térképet, hogy mind az utak, mind a feliratok optimálisak legyenek. Ezen felül találunk olyan mozgatott grafikus elemeket is, amelyek álló térkép mellett segítik a felhasználót a tájékozódásban. Ezek egyike a program szimbólumává vált sugárzó piros pont, amely még a lapos 3D térkép sűrű hátterében is mindig látni engedi, hogy hol található az általunk kijelölt pont, és hasznos segítséget nyújtanak a fordulópontok felett látható, a továbbhaladás irányába mutató nyilak is.

Az iGO-ban bemutatkozó egyedi megoldás, az intelligens nagyítás funkció folyamatosan változtatja a nagyítási szintet és a térkép függőleges látószögét. Sohasem kicsinyíti túl a térképet, fordulóhoz közelítve pedig fokozatosan nagyít és dönt, hogy jól átláthassuk azt.

NAGYOBB BIZTONSÁG

A vezető nem kényszerül a térkép-megjelenítés változtatására menet közben, eljuthat a céljáig úgy, hogy mindig a neki lényeges térképterületet látja. Ez, és a gyorsan átlátható képernyőtartalom fontos fegyverek a biztonságos vezetésért folytatott küzdelemben. A program hangutasítás-rendszere is segít abban, hogy a vezetőnek minél ritkábban kelljen levennie szemét az útról. A szokásos távolság és fordulótípus bemondásán kívül még azt is megtudhatjuk, hogy az adott forduló éles vagy enyhe-e, sőt körforgalmaknál a kijárat számát is elárulja a program, ezáltal még nem szokványos kereszteződéseknél is megúszhatjuk a kijelzőre pillantást. A hangutasításokat a program feliratainak nyelvén, magyarul vagy angolul hallgathatjuk, ízlés szerint női vagy férfi hangon.

KERESÉS MESTERFOKON

A fejlesztők jól látták, hogy egy navigációs szoftver elsődleges feladata a célpont(ok) gyors megtalálása, és utána a felhasználó beavatkozása nélküli, de őt megfelelőképpen tájékoztató önműködő célravezetés. Ennek érdekében a programot alaposan kiélezték a célpont hatékony kijelölésére. Ennek első jele a program kezdőképernyőjének közepén található Menj! gomb. Ha ezt választjuk, a keresés menübe jutunk, és amint megtaláltuk a kívánt célpontot, már indul is a navigáció.

A gyors keresés először is a keresés sokrétűségéből áll. Kereshetünk egy adott települést (a középpontja lesz a megadott célpont), pontos címet. Emellett gyorsan elérhetjük a korábbi keresések eredményeit, kutathatunk a POI-k között, ahol mind a saját eltárolt pontjainkat, mind a térképpel érkezetteket megtaláljuk, amelyeket akár három szinten kategorizáltak, de kategóriáktól függetlenül is kereshetők, közelség vagy név szerint.

SONY PSP

írta · Sasa

Szeptember elsején végre Magyarországon is a boltok polcaira került a játékőrültek legjobban várt kézikonzolja. A hazai premier kitűnően sikerült, ugyanis a gép megjelenésekor tíz játékprogram közül választhattak a vásárlók. A játékfelhozatal azóta is folyamatosan bővül, ám sajnos a filmforgalmazók egyelőre zátonyra futottak az UMD formátumú mozik forgalmazásával...

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Fejlesztő: EA CANADA
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A konzolokon hatalmas sikereket elért Midnight Club sorozat sem Xboxon, sem PS2-n nem tartozott a kedvenceim közé. Soha nem értettem a sajtó és a játékosok rajongását, és biztos voltam benne, hogy a 90% körüli értékelések nem a játéknak, hanem az azt készítő Rockstar csapatának szól. A PSP-s verzió kipróbálása után azonban megváltozott a helyzet. A fájdalmasan hosszú töltési idők ellenére (a pályák közt átlagosan 40 másodpercet kell kibírnunk tétlenül) türelmesen vártam a megmérettetésekre, szorgalmasan gyűjtöttem a pénzt, nyertem, vettem és eladtam a különböző verdákat. Azután a három város valamelyikében elszáguldottam a garázsba, hogy ott kedvem szerint tuningoljam az autómat. Egy-két óra játék után mindent átértékeltem és a kezdeti ellenszenvem imádattá változott...

Mintha csak Winklert vagy Karottát látnánk a jövő heti TotalCar forgatása közben

Hogy miért? A válasz roppant egyszerű. A PSP-s verzió ugyanis egy az egyben megegyezik az xboxos és PS2-es változattal, így mindhárom város, az összes átvezető animáció, a részletgazdag világ, és a különböző időjárási viszontagságok is bekerültek a játékba. A Midnight Club 3 a technológia és a megvalósítás szempontjából jelesre vizsgázott, ám ez vajmi keveset jelentene, ha a játékmenet nem tudna felnőni ezekhez a bravúrokhoz. A Dub Edition eme ponton is jelesre vizsgázott. A számtalan típusú versenymód, és a szabadon bejárható környezet (a versenyek során mi dönthetjük el, hogy milyen útvonalon haladunk, a lényeg csak az, hogy érintsük a város különböző pontjain elhelyezett ellenőrző pontokat) már önmagában vonzó, és mindezt tetézik a különféle járműosztályokhoz tartozó speciális tulajdonságok. Elnyerhető például az időlassítás vagy a rombolás képessége: az első a Max Payneből ismerős effektus kíséretében majdhogynem megállítja az időt, így nincs az a tűélés kanyar, vagy feltorlódott forgalmi dugó, amit szemvillantás alatt ki ne tudnánk kerülni. A rombolás képességének megszerzésekor egészen más a helyzet. Ekkor ugyanis járművünk bizonyos ideig akadálytalanul roboghat át az útjába kerülő autókon és tereptárgyakon. Mindegyik képesség aktiválódásához bizonyos feltételeknek kell megfelelnünk. Időlassításnál ütközések nélkül kell egészen addig autóznunk, míg a bal oldali sáv értéke a maximumra ugrik, rombolásnál pedig apró koccanásokkal kell telíteni a csíkot. Az efféle hasznos tulajdonságok egyetlen hátránya, hogy alig 10 másodpercig tartanak, így mindig ügyeljünk a megfelelő időzítésre. Az időzítés azonban nem csak ezekben az esetekben, hanem az efféle játékokban alapkövetelménynek számító turbó használatakor is nagy jelentőséggel bír.

A Midnight Club 3 Dub Edition nagyszerű játék. Minden eleme alaposan átgondolt, a városok megvalósítása és sokszínűsége magával ragadó, a tuning opció nagy jelentőséggel, és a lehetőségek végeláthatatlan tárházával bír (még a turbó használatakor fellobbanó csóva színét is magunk állíthatjuk) – a versenyek pedig egyszerűen abbahagyhatatlanok. A végső pontérték meghatározásakor az iszonyatosan lassú töltési idők miatt kénytelen voltam levonni egyet, így csak ezzel a nüanszszal maradt alul az ugyancsak ebben a hónapban megjelent, de csak a következő számunkban tesztelésre kerülő Burnout Legendsszel szemben.

WORLD TOUR SOCCER

Fejlesztő: EA CANADA
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A PSP debütálásakor a sportkedvelőknek igazán nem lehetett okuk a panaszra. Az EA gondozásában megjelent FIFA 2005, a zseniális Virtua Tennis (teszt a következő PC Guruban!) az extrém sportok szerelmeseinek szánt NFL és NBA Street, s emellett a Sony is kiadta saját fociprogramját, a World Tour Soccert. A FIFA vetélytársa azonban nem a szimulációra, hanem az arcadeosabb, pergőbb játéktermi stílusra helyezte a hangsúlyt. A program a megvalósítás szempontjából nagyjából egyenértékű a FIFA-val. Míg az EA játéka szimulátor jellegéből fakadóan életszerűbb mozgásokkal ajándékozza meg a játékosokat, a World Tour a jobban összerakott motorjából adódóan teljesen röccenésmentes játékot ígér (a FIFA sajnos sok esetben szaggatott). Mindent összegezve a World Tour azoknak a játékosoknak fog tetszeni, akik csak könnyed kikapcsolódásra vágynak, és beérik a focira néha nyomokban sem emlékeztető játékmenettel. Mivel jómagam nem tartozom az ilyen játékosok sorába, a végső értékelésnél kénytelen voltam szigorúbban pontozni.

Bár a képen pont nem látszik, de Torghelle Sanyi itt is lesen volt...

F1 GRAND PRIX

Fejlesztő: EA CANADA
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Értékelés: ■■■■■■■□□□

A Forma 1-es játékok sajnos mostanában nem élik aranykorukat. Hol vannak már azok az idők, amikor mindenki a Geoff Crammond-féle F1GP aktuális részére várt...!

Ma egyedül a Sony rendelkezik a FIA jogaival, így a rajongók csak PS2-n illetve PSP-n találkozhatnak kedvenc sportjuk játékadaptációjával. A PSP-s verzió a jogok megvásárlásával természetesen örökölte a 2005-ös év összes csapatának és pályájának adatait, így a motorsport szerelmesei bármelyik kedvencük bőrébe belebújva döntögethetik a körrekordokat. Az F1GP megvalósítást tekintve jelesre vizsgázott. Folyamatos, akadásmentes játékélmény, földhöz döngölő grafika és nagyszerű hangok várják a rajongóikat, akik kizárólag az arcade autós játékok között érzik otthon magukat. Az F1GP ugyanis meg sem próbál szimulátor lenni. Féktelen száguldást, a realitástól mentes vezetési élményt ígér, aminek éppen annyian fognak örülni, mint ahányan csalódottan konstatálják, hogy az igazán élvezetes vezetést ígérő Forma 1-es játékok kora végleg leáldozott.

LOGITECH PLAYGEAR POCKET

Fejlesztő: EA CANADA
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Értékelés: ■■■■■■■■■■

A múlt hónapban bemutatott, a PSP mozizáshoz elengedhetetlen hangfalszett után most a Logitech műhelyében készített Playgear Pocket landolt a PSP hardver-szekciójában. A Sony kézikonzoljának megjelenése után a gépet ért legtöbb kritika a hatalmas képernyőt borító áttetsző előlapot érte, amely sajnos elképesztően sérülékenyre sikeredett. A konzolhoz járó védőtasak a játékosok többségének nem elégítette ki az igényét, így mindenki tűkön ülve várta a külsős gyártók kiegészítőit. A Logitech hordtáskája mind közül a legjobbra sikeredett. A gyönyörű átlátszó műanyag ház elképesztően strapabíró. A teszt során mind a karcolásoknak, mind a nagyobb ütéseknek ellenállt, és még az sem kotytyant meg neki, amikor a szerkesztőség vékonyabb tagjai teljes súlyukkal ránehezedtek (Grath-nek és Chrisnek persze nem engedtük, hogy ráüljön...). A masszív felépítés a Logitechhez méltó designt takar, ráadásul a kialakításnak köszönhetően arra sincs szükség, hogy játék során kivegyük belőle a gépet. A Playgear Pocket a ma kapható egyik legjobb PSP-kiegészítő, amely alacsony árának köszönhetően (5000 Ft) biztos nagy népszerűségnek örvend majd.

Miután Grath ráül, már nem fog ilyen szépen csillogni...

H.A.G.

HÍREK ÉS ÉRDEKESSÉGEK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBÓL

írta · Csongor Joe

Joshua barátunk más irányú elfoglaltsága miatt (a hideg magfúzió megvalósítása, netán a világ megmentése – egyelőre ez előttünk is titok) a megszokottól kicsit eltérő HAG-ot olvashattok, amelyben elsősorban jövőbe mutató mobilkommunikációs témákkal foglalkozunk. Meg sem fordult a fejünkben, hogy a rovat szülőatyját méltó módon helyettesíthetnénk, de próbálkozunk...

BLUECASTING

NYOMULÓ REKLÁMOK

Egyre nagyobb lépésekben haladunk afelé, hogy az intelligens reklámfelületek többé már ne csak víziók legyenek (mint a Különvélemény c. filmben), hanem a mindennapi életünk részévé váljanak. A különféle cégek részéről érthető a törekvés, hiszen az emberek egyre immunisabbá válnak a hagyományos reklámfogásokra – valami újat kell kitalálni. Az egyre agresszívabb hirdetések miatt egyre magasabbra kerül az emberek ingerküszöbe, ettől persze még erőszakosabb reklámok jönnek és így tovább... Számunkra egyelőre inkább taszító a jövőkép, miszerint hiába kapcsolunk le egy-egy reklámblokkot, zárjuk le a felugró ablakokat vagy söpörjük le a spamjeinket, még az utcát járva is folyamatosan ömlik majd ránk az információ. Persze attól még messze vagyunk, hogy a plázákban ránk köszönjön egy hologram, vagy név szerint azonosítson valamelyik rendszer, de újabban már a mobilunkra is kaphatunk extra információkat egy-egy reklámtáblába épített bluetooth-os adón keresztül.

Miután napjaink mobilkészülékei már nagyrészt Bluetooth-képesek, várható volt, hogy előbb-utóbb valamelyik cég fantáziát lát majd a reklámok vezeték nélküli továbbításában. Szemben például az SMS-ben történő „zaklatással", a mobil reklámok legújabb fajtáját (egyelőre) teljes mértékben a felhasználók kontrollálják: ha a készüléken nincs aktiválva a Bluetooth-kapcsolat, láthatatlanokká válunk a pásztázó rendszerek előtt.

A technológia ilyen jellegű hasznosítására az angliai szélhelyű Filter UK tette az első kísérletet. A cég a londoni metró hat reklámfelületébe helyezett el Bluetooth-adókat, amelyek folyamatosan keresik az aktívan kommunikáló mobilokat. Ha találnak ilyet, egy üzenetben megkérdezik a telefontulajdonost, hogy kér-e bővebb információt az általuk reklámozott termékről vagy szolgáltatásról. Kedvező válasz esetén a terminál szöveget, képeket, zenei anyagokat továbbít az érdeklődőknek. Az első, Bluecastinggal reklámozott termék a Coldplay együttes albuma volt, és olyan nagy cégek is részt vettek a kísérletben, mint a Volvo és a British Airways.

A Filter UK adatai szerint a kéthetes tesztperiódus alatt a rendszer mintegy 87 ezer bluetooth-os mobilkészülékre küldte el a bejelentkező üzenetét, a jelzés után pedig a megkérdezettek 17 százaléka kért további információkat a termékekről. A reklámtáblákban elhelyezett Bluetooth-adók 100 méteres körben érték el a felhasználókat, bár vélhetően a hatótávolság a metró falai között ennél jóval kisebb, zárt terekre koncentrálódott. A fejlesztők az új technológia előnyeként említik, hogy a sugárzásra programozott egység védett a vírusok és férgek ellen, így a manipulálás lehetőségét gyakorlatilag teljesen ki lehet zárni (ellenkező esetben kínos helyzetbe lehetne hozni egy-egy hirdetőt).

Érdemes megjegyezni, hogy 2005 volt az az év, amikor a Bluetooth a felső- és a középkategória után feltűnt az egyszerűbb kivitelezésű, kedvező árú modellekben is, mint például a Nokia 6021-es készüléke, amely már 30 font körüli áron is beszerezhető. Más kérdés persze, hogy például a luxusautó-gyártók aligha a belépő szintű mobilok tulajdonosait célozzák majd meg a reklámjaikkal...

IRSIMPLE

Annak ellenére, hogy ma már a legtöbb mobilegység képes a Buletooth-kapcsolatra, néhány gyártó meg kívánja hosszabbítani a – még a Bluetoothnál is elterjedtebbnek számító – infravörös port élettartalmát. Ezt egy új protokollal szándékoznak elérni, amely a hagyományos IR-portokon keresztül a jelenlegi adatátvitelnél akár négyszer, a későbbiekben pedig akár tízszer gyorsabb sebesség elérésére is képes lesz. Az NTT Docomo, a Sharp, a Waseda Egyetem és az ITX E-Globaledge közös fejlesztését már jóvá is hagyta az infravörös kommunikáció szabványosításával foglalkozó szervezet, az IrDa. Jelenleg az ottani munkatársak tesztelik az új szoftverfrissítést; amint ez a fázis lezárul, a nagyközönség számára is elérhetővé válik az IrSimple protokoll.

THECARWHISPERER

INDISZKRÉT AUDIK

A manapság divatos paranoia jegyében a német lapok sokat cikkeztek a TheCarWhisperer nevű linuxos programról, amellyel a készítője, bizonyos Mark Herfurt szerint lehallgathatók az autók utasterében elhangzó beszélgetések, valamint kommunikálni is lehet az utasokkal. Ehhez egy noteszgépre, egy irányított antennára, az említett szoftverre, valamint egy olyan gépjárműre van szükség, amelyet beépített bluetooth-os kihangosítóval láttak el. Herfurt egy autópályahídon, az antennát a szélvédőkre irányozva tesztelte a módszert. Tapasztalatai szerint egy 120 kilométeres sebességgel haladó autó esetében nagyjából 15 másodpercig lehet lehallgatni a beszélgetéseket (főként az új típusú Audik beépített egységeinél ért el sikereket).

Az Audi szóvivője elmondta, hogy a 15 másodperces lehallgatás műszakilag lehetetlen, hiszen ezen idő alatt a gépjármű 500 métert tesz meg, a kihangosító teljesítménye pedig mindössze 2,5 mW. Véleményük szerint a jeleket legfeljebb 10-15 méteres távolságból lehet fogni, valamint a kihangosító csak akkor „működik együtt" a hackerrel, ha az képes telefonbeszélgetést szimulálni. Ugyanakkor az is elhangzott, hogy konkrét kísérleteket nem végeztek az említett programmal.

SIEMENS
NIGHT VISION

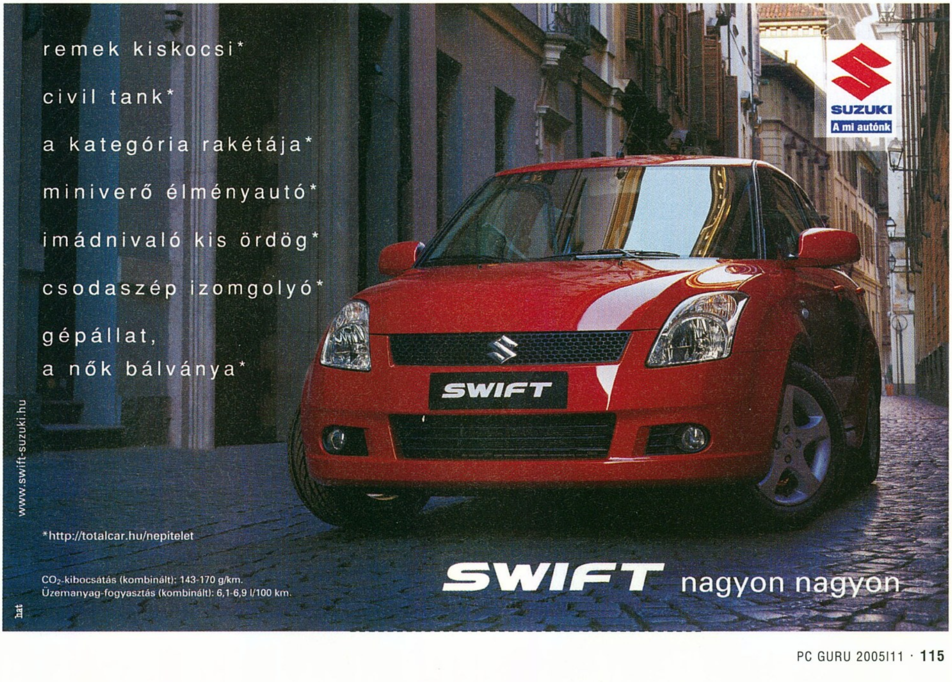
A frankfurti International Motor Show (IAA) kiállításon a Siemens – számos egyéb újszerű megoldás mellett (például automatikus parkoló elektronika) – egy autókba tervezett, infravörös hullámokkal működő „éjjellátó" rendszert is bemutatott. A közlekedési balesetek jelentős része este, illetve éjjel következik be (holott ilyenkor kisebb a forgalom), értelemszerűen a korlátozott látási feltételek miatt. A Siemens VDO Automotive fejlesztése – ami egyébként már sorozatgyártásra alkalmas – az ilyen balesetek számát hivatott csökkenteni.

A nem túl fantáziadús Night Vision nevet kapott berendezés hozzávetőleg 150 méteres távolságig teszi láthatóvá az utat. A jeladókból kibocsátott és a környezeti tárgyakról visszavert infravörös jelekből – a megfelelő feldolgozás után – folyamatos videojelet állít elő a rendszer, ami egy TFT képernyőre vagy a szélvédőre is kivetíthető.

A Night Visionben két külön alrendszer dolgozik: az egyik a közeli, a másik pedig a távolabbi tárgyak feltérképezéséért felelős. Előbbi alrendszer alig észrevehető jeladói a fényszórókban kaptak helyet, a visszavert sugarakat pedig a visszapillantó tükörnél elhelyezett aprócska kamera veszi. A másik – távolabbra „látó" – alrendszerhez egy nagy felbontású infrakamera tartozik, amit a hűtőrács mögé szerelnek. Ez a kamera a 6-12 mikrométeres hullámsávban dolgozik, az általa fogott infravörös sugárzás negatív képként jelenik meg a kijelzőn. A hideg, hűvös objektumok sötéten, míg a hőt kibocsátók világosan jelennek meg a videoképen.

A Siemens Night Vision szélvédőre is ki tudja vetíteni az infraképet

A Night Vision speciális szolgáltatása lesz (bár ez még nem készült el teljesen) a gyalogosok megjelölése a képen. A rendszer az érzékelt hőmérsékletek és formák alapján figyelmeztetni tudja majd a vezetőt, ha gyalogosok tűnnek fel az autó előtt az úton, ezzel is csökkentve a balesetek esélyét.



HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

Tápegység-vásárlás

Üdv PC Guru!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy tápot kéne vennem a gépembe. Jelenleg egy 420 W-os Chieftec van benne, de szerintem ez kevés lesz! A konfig, amit életben kell tartania: MSI K8N Diamond, 2X512/400 RAM (most Samsung, de tervezem a cserét Kingmaxra vagy Kingstonra), 200 GB SATA, 160 GB IDE, néha egy másik IDE vinyó a rackfiókban, egy LG DVD-író, és egy ASUS CD-író. A processzor még nincs meg, de biztos, hogy A64-es lesz! Még nem tudom mekkora, de számoljunk 4000+-szal, abba az összes belefér. A videokaresz egy MSI NX7800GTX-VT2D256E lesz. Én Enermaxra (EG651PVE24P) gondoltam, de mindenkepp olyan táp kell, amire az ember az életét is nyugodtan rábízhatná! A válaszotokat előre is köszönöm!
Bereznai Gusztáv András

Kedves András!
Szerintem a 420-as Chieftec elbírja a konfigot; ha Prescott kerülne bele (meg persze másik deszka), akkor mondanám, hogy elkél valami erősebb PSU, de Athlon64-gyel elég a mostani tápod is. Ha über-atom-mega-brutál túlbiztosításra vágysz, vagy nagyszabású terveid vannak (pl. SLI) akkor kell csak az Enermax.

Fejlesztés

Hali PC Guru!
Szeretném a gépem bizonyos részeit fejleszteni. A konfigom: Intel Winnipeg D845WN, Intel Pentium 4 1600MHz, 512 MB SDRAM, Connect3D ATI Radeon 9600 XT 128MB, Intel 82801BA(M) ICH2 – AC'97 Audio Controller [B-5] hangkártya. A processzort és az alaplapot akarom lecserélni. Az elképzelésem egy AMD Athlon64 2800+. Ehhez tudtok ajánlani olyan alaplapot, amelyben van már PCI Express, de a jelenlegi videokártyám még ugyanúgy belerakható és lehetőleg 2 giga DDR memóriát tudok benne működtetni Dual Channelben? Továbbá tudtok az új konfighoz tápot ajánlani? Az új táphoz új ház is kell? Ha igen, milyet tudtok ajánlani? Alaplapot 30 KHUF körül szeretnék, a többiben nem kívánok kompromisszumot. Előre is kösz:
neoclone

Kedves neoclone!
Egyrészt olyan lap nem nagyon van, ami egyszerre PCI Express-es és AGP-s. (Voltak próbálkozások, de...) Tehát vagy veszel PCIe-s alaplapot és VGA-t is cserélsz (ugye a mostani 9600-as ATI erősen AGP-s), vagy veszel olyan 939-es lapot, ami AGP-s, hogy bele tudd tenni a mostani VGA-t. Ilyen lapok közül ajánlanám figyelmedbe a Gigabyte GA-K8NS-Ultra modelljét. Ez nForce3-as lap AGP-vel, de támogatja még az Athlon FX szériát is, és a Socket 939-ből kifolyólag a Dual Channel memóriakezelést is. Tápból jófajta 400-420 W-os minőségi modellre van szükséged, lehetőleg 24-pines változat (gondolj a jövőre!), egyelőre 20-pines átalakítóval.

Több kérdés

Sziasztok!
1. Először is azt szeretném megkérdezni, hogy az Aerocool Aeroengine JR gépház az ATX?
2. Az ASUS A8N-SLI Premiumot hol lehet kapni?
3. Az LG L1730B 17" LCD monitor alkalmas játékokra? Köszi: Potter

Kedves Potter!
1. Igen, ATX-es.
2. Ilyen jellegű kérdésekre az újság keretein belül nem áll módunkban válaszolni.
3. A 12 ms válaszidő jónak mondható, akár játszani is, bár én továbbra is konzervatív nézeteket vallok: játékra (egyelőre) csak CRT monitort vennék.

Szirénáző alaplap

Hi PC Guru team!
Van egy hatalmas problémám. A gépem a játékok elindítása után 5-10 perccel hirtelen leáll és az alaplap szirénázó hangot ad ki. Először azt gondoltam, hogy túlmelegedett a proci (AMD 3000+ Barton), de ez nem lehet, mert terhelt állapotban is max. 55 fokos. Arra gondoltam, hogy mivel az alaplapom gyárilag nem támogatja a 3000-es procikat, valahogy rosszul érzékelheti a hőfokot és kikapcsol. Szerintetek mi lehet a gond?
Sisco

Kedves Sisco!
Gép oldallap letermel, benéz. Kitakarít. Ezt leginkább sűrített levegővel érdemes csinálni, a szabadban (pl. erkély), ha nem akarsz szilikózist kapni. Ezután bekapcsol. BIOS-ban ellenőrizd a riasztási hőmérsékletet. Ha itt 55 rettenetes celsius van említve, máris megvan a gond. Ha a probléma továbbra is fennáll, az én első tippem a szokásos: gagyi táp. Érdemes valami minőségi cuccal megjáratni a verdát, végső esetben pedig ki kellene próbálni az alaplapot egy totál más konfigban; szerintem eme két alkatrész valamelyike mondta fel a szolgálatot.

Lassú gép

Hello!
Van egy nagy gond a gépemmel. A gép egy idő után lelassul, a játékok elkezdenek akadozni, és az Everest szerint a RAM sebessége is lelassul 1380 MB/s körüli olvasási sebességről 525 MB/s körülire. Újraindítás után a lassulás megszűnik, de percek múlva újra megtörténik. A gépben cserélve lett az alaplap és a videokártya is, de a csere előtt is csinálta a lassulást. Az alaplap ugyanolyanra lett kicserélve, mint amilyen volt, de a videokártya Radeon 9250-ről 9550-re változott. Az alaplap azért, mert fagyásokat, újraindulásokat okozott, a videokártya meg mert szellemképes volt a Windowsban. Gondoltam a Windows újratelepítése megoldhatja a problémát, mert a rossz alaplap miatt sok fontos dolog telepítése félbeszakadt, de ez nem segített. Vírus, spyware nincs a gépemen, és akkor is megtörténik a lassulás, ha minden háttérben futó progit leállítok. Reggel sokkal tovább bírja a gép, mint ha járatás után indítanám újra. Ez melegedésre utal, de játék közben se megy a processzorhőmérséklet 40 fok fölé. Mondta valaki, hogy van olyan beállítás az Intel processzorokban, ami túlmelegedéskor lelassítja a procit, és lehet, hogy ezért lassul le. De nem hiszem, hogy

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

40 foktól le kéne lassítania... Állítólag ki lehet ezt kapcsolni, de én nem találtam ilyet a BIOS-ban. A gépem: Foxconn 661M03G alaplap, Intel Celeron D 2,8 GHz Processzor, 512(2*256)MB PC3200 DDR SDRAM, Powercolor Radeon 9550 128 MB, Samsung 80 GB Winchester, Samsung CD-RW/DVD meghajtó, floppy meghajtó, Windows XP, 300 W. Nem tudom milyen márkájú a táp, erre gyanakszom. Elég ez a 300 watt? Okozhat ilyen lassulást a táp? Nem lehet, hogy az előző hibás alaplapom károsította a RAM-ot, vagy a processzort? Már mindent próbáltam, de még nem sikerült rájönnöm, hogy mi okozhatja a lassulást. Dodo55

Kedves Dodo55!
Futtasd a memtest86+ nevű progit, mert 90%-ot adok rá, hogy a RAM-jaid valamelyike tette le a kalapácsot. Vedd ki az egyik modult, futtasd a progit, majd cserélj RAM-ot, és futtasd le újra, így kiszűrhető a hibás darab. Ha a program hibát jelez, vidd vissza a cuccot, és cseréld ki garanciában. A 300 W-os csúfság helyett pedig iziben szerezz be valami márkás, 360-400W-os tápegységet!

Gépfejlesztés

Sziasztok!
Szeretném felújítani a kissé öregedő gépemet. A régi konfigom: ASUS P4P800 E Deluxe, Celeron 2Ghz, 512 MB RAM (400 MHz), Club 3D Ati Radeon 9600XT (128MB), Codegen 400 W-os táp.(A többi gondolom nem fontos). Az új konfigom a következő lenne: az alaplap marad, 3GHz proci (Prescott, 800FSB), vennék még 512 MB RAM-ot, Geforce 6600GT (AGP-s), és egy új, megbízható táp. Kérdéseim a következők:
1. Mi a véleményetek a konfigról?
2. Bírni fogja az új játékokat?(ÚT2007, F.E.A.R.)
3. A procit bírja ez az alaplap?
4. Milyen tápot vegyek? (max. 10-15E Ft)
5. A jó hűtés érdekében hány hűtőt vegyek, és milyeneket?
6. Betesztek az újságba?
Előre is köszi a segítséget:
KEX

Kedves KEX!
1. Ez jó kis gépnek ígérkezik, a 3GHz még egy darabig elég lesz, főleg 1GB RAM-mal megtámogatva, a 6600GT pedig kiegyensúlyozottá teszi a rendszert. Jó táppal és minőségi RAM-okkal megfejelve a gép kellően stabil is lesz.
2. Bírni fogja, ha nem is 1600*1200-ban.
3. Igen.
4. 400-420W-os Chieftec/Sirtec, 12-centis, „péefcés", 20 pines, kivehető ajtós. Szerintem.
5. A procira minimum full rezes, 7000-es vagy 7700-as Zalmant, esetleg AeroCool HT-101-est javaslok.
6. Nem. Hehe...

Csíkozó VGA

Sziasztok!
Az lenne a problémám, hogy van egy Eagle FX5700LE-m 256MB\64 bit és játék közben teli van csíkokkal a képernyő. Vettem memóriahűtőt a karira, szó szerint hűvös. De még mindig ilyen. Egyébként már 3 Eagle FX-em volt, és mindegyik hibás volt, talán a z-buffer memória hibás? Légyszi segítsetek, mert ez idegesítő. Üdvözlettel: ELviktor
UI: jó az újság.

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kedves ELviktor!
Ha egy kártya csíkoz, és a legújabb driverek sem segítenek a gondon, akkor 90%, hogy a kártya hibás. Próbáld garanciában elrendezni, és lehetőleg válassz másik típust...

Monitor felbontása

Sziasztok!
Ha a monitorom dobozára az van ráírva, hogy az ajánlott felbontás 1280*1024, akkor lesz-e valami gáz, ha nagyobbra állítom, vagy érdemes az ajánlott felbontást használni (a monitorom asszem AOC A982, VGA kártya: HIS Excalibur X800XT PE)?
Pomázi Krisztián

Kedves Krisztián!
Gyanítom, arra vagy kíváncsi, hogy játékok alatt feltolhatod-e pl. 1600*1200-ra... Nos, nem lesz semmi baj, ha nagyobb felbontásban használod, az ajánlott felbontást általában a Windows desktopra érdemes alkalmazni, minél nagyobb képfrissítési frekvenciával (legalább 85-100Hz). (Minden felbontásban érdemes a lehető legnagyobb frissítési frekvenciát – vagy kicsit kevesebbet – beállítani, a szemed kímélése érdekében. – Joc)

Új gép beszerzése

Sziasztok!
Egy hónapon belül gépvásárlásba fogok, és nagyjából összeszedtem már, mik lesznek benne. A jelenlegi elképzelés: Intel Pentium 4 3.0 Ghz (Prescott), nVidia 6600 GT, 1 GB DDR RAM, egy márkás 400 Wattos táp (asszem Codegent ajánlottatok eddig), + 2 winchester + DVD-író stb. Amiben segítség kellene, az az alaplap. Ebben szinte teljesen lámer vagyok, és örülnék, ha olyan 40-50 ezer Ft közötti áron ajánlanátok valami konkrét alaplapot. Valamint, hogy a prociból milyen legyen, mert van sokféle, de asszem ez az alaplaphoz való „passzolást" szolgálja. Ha esetleg valami javaslatotok van változtatás irányba, szívesen fogadom.
Üdvözlet: Bokcy.

Kedves Bocky!
Fentebb majdnem ugyanilyen konfig szerepel, ott viszont az alaplap adott egy ASUS P4P800-E Deluxe képében. Ez kiváló Socket 478-as alaplap, de ha új gépet vásárolsz, érdemes újabb, Socket 775-ös foglalattal rendelkező deszkát választani. Ilyen pl. az ASUS istállójából a P5GD2 Premium, Intel 925 chipsettel. Ennek megfelelően a 3GHz-es Prescottnak a 775-ös tokozású változatát érdemes megvenni. Tápból pedig inkább Chieftecet szoktunk ajánlani...

Villámcsapás

Sziasztok!
Képzeljétek, a barátnőmnél ültem éppen a gép előtt, amikor belecsapott a villám a házba. Ne aggódjatok, jól vagyunk! A gép viszont az esetnél be volt kapcsolva. Egy nagy pukkanás és azóta semmi... nem működik! Bekapcsolom és semmi! A tápra gondoltam, de mivel a LED-ek villognak és a CD-ROM is működik, azzal szerintem nincs baj. Talán a vinyó vagy a memória szállt el? Szerintetek mi lehet a baj, mit tanácsoltok? Kérlek, mihamarabb válaszoljatok, fontos lenne! Válaszotokat előre is köszönöm!
Péter

Kedves Péter!
Ejha, rosszabb vége is lehetett volna... A géppel kapcsolatban a következőket tudom tanácsolni: villámsújtotta gép esetében sajnos sosem lehet biztosra megmondani, hogy mi ment tönkre. Először is szedd le a gép oldallapját és vizsgáld meg az alkatrészeket, gyakran szemmel látható égésnyomok jelzik a halott komponenseket. Ezután sajnos minden jónak tűnő alkatrészt ki kellene próbálni egyesével egy másik gépben, és ami megdöglött, azt cserélni. Mindenképpen javaslok egy túlfeszültségvédőt, lehetőleg olyat, ami a telefonvonal felől is védelmet biztosít (pl. APC P5BT-GR).

Táp-gond és LAN

Hali!
Azzal a problémával fordulok hozzád, hogy a tápom valószínűleg rosszalkodik. Legalábbis szerintem. Miközben fut a Windows (XP), vagy egy progi, akkor közben néha rövidebb, néha hosszabb időre a képernyő jobb oldaláról amolyan „átlátszós-barnás" csíkok futnak be! Szerinted is a táp lehet a baj forrása? Ha igen, mennyibe kerül átlagban egy JÓ táp? Vagy lehet más is a baj forrása? A konfigom: AMD Athlon64 3000+, Sapphire ATI Radeon 9600 XT 256MB, 512 DDR (remélem, nem hagytam ki semmi fontosat). Más: kellene még egy pici segítség azzal kapcsolatban, hogy hogyan is kellene egy helyi hálózatot gyorsan kiépíteni (két gép közti közvetlen kapcsolat)? A múltkor már próbálkoztunk, de nem lett jó... Elméletileg látta egymást a két gép (mivel a Diablo 2 engedte, hogy valaki csinálјon szervert, meg azt írta ki a gép, hogy csatlakoztatva...), de se játszani, se fájlokat megosztani nem tudtunk :(... Le tudnád nekem ezt írni, hogy mit kell csinálni? Vagy esetleg ha csatolnál egy szöveget...
Előre is köszi szépen! Hű olvasótok:
Laci

Kedves Laci!
A képernyő sarkából előtörekvő csíkok szerintem vagy a monitor, vagy a VGA-kártya hibájára utalnak. Egy átlagosan jó 400 W körüli táp pedig tizenegynéhány ezresért már beszerezhető. Helyi LAN-t kiépíteni nem bonyolult, megpróbálom érthetően leírni: két gép között nem a hagyományos patch UTP kábel kell, hanem egy úgynevezett keresztkábel (crosslink). Ezzel kell a két gép LAN-portját összekötni. Ezután a Windows hálózati tulajdonságinál meg kell keresni a TCP/IP protokoll beállításait (a hálózati kapcsolatnál az Általános fül Tulajdonságok gombjánál). Itt érdemes beállítani fix IP-címet, mindkét gépnél különbözőt. Helyi hálózat esetén az IP-szabályok szerint az általánosan alkalmazott cím úgy kezdődik, hogy 192.168.1.1. Ez legyen az alapértelmezett átjáró (gateway), az IP-cím pedig célszerűen legyen az egyik gépnél pl. 192.168.1.2, a másik gépnél pl. 192.168.1.3. Az alhálózati maszkot majd ő automatikusan belövi, azzal nem kell foglalkozni. Ezután a két gépnek látnia kell egymást Windows alatt is.

Lassú grafika

Hy PC GURU!
Fejleszteni szeretném a gépemet, amelyet csak játékra használok. Azért döntöttem így, mert szerintem a 885 pont a 3DMark05-ben elég kevés egy közel egy éve vásárolt, akkor még mifelénk csúcsnak számító gépnek. Szeretném, ha segítenétek, illetve megsúgnátok, mit fejlesszek a jelenlegi konfigon, hogy még egy jó darabig maxi grafin mehessenek a legdurvább játékok is. A jelenlegi gépem: ASUS P4C800 – E Deluxe, P4 (Prescott) 2,8 GHz tuning 3,1 GHz-re, Thermaltake hűtővel, GeForce FX 5900 XT, 512 MB 400 MHz (nevét nem tudom) memória, LG DVD-olvasó, Maxtor 160 GB, valamint egy Terratec TV kártya. Szeretném, hogy a gépem legalább a 10-szeresét teljesítse a mostani 3DMark pontoknak, mindezt kb.100k HUF-ból kihozva.
Segítségeteket előre is köszönöm, hű olvasótok:
SanAndris

Kedves SanAndris!
Mivel a procid meglehetősen izmos, ezért ennek cseréjével egyelőre nem érdemes foglalkozni. A gyenge pont a gépben a VGA-kártya, és az 512 MB RAM. 100 rugóból én egy jófajta 256 megás X800Prót, és plusz 512 MB RAM-ot újítanék. A plusz egy RAM-modul miatt a gép ezután Dual Channelben fogja kezelni a memóriákat, ami további sebességnövekedést fog eredményezni. (Viszont a mostani pontszám tízszeresét nemigen fogja elérni. – Joc)

ASUS AI Life: egy új életstílus alapja

A jövő otthoni számítógépének legfontosabb feladata a szórakoztatás lesz, a hangzatos multimédia kifejezés egyre inkább megtelik tartalommal, és valósággá válik. A korszerű PC nem csupán egy hangkártyával kiegészített irodai számítástechnikai berendezés, hanem valóban képes az összes szórakoztató funkciót betölteni, mindezt csendesen, gyorsan és egyszerűen, a mindennapi élet részeként.

Tévénézés, videofelvétel,rádióhallgatás, házimozizás, internetezés, információcsere, játék, és még sok más – könnyedén, egy géppel, amely akár a nappali szoba dísze is lehet. A hifitorony és music center helyett nemsokára a szórakoztató PC lesz a következő őrület.

Ma mindez még kicsit hihetetlennek tűnhet, hiszen alig akad néhány ilyen funkcionalitást ígérő számítógép. Azonban a jövő már elérkezett: a tökéletes multimédia központ PC építőkockái már ma is megvásárolhatók.

Az ASUS új AI Life sorozatú alaplapcsaládjának kifejlesztésekor a maximális stabilitáson és a lehető legnagyobb teljesítményen túlmenően a csendes, biztonságos működés és az összehangolt multimédia szolgáltatások elérése volt a cél. Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe WiFi-TV kiadásban a legkorszerűbb platformot adják az ideális multimédia PC megvalósításához.

TV tuner és drótnélküli hálózat egy kártyán

Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe alaplapok multimédia képességeit az opcionális WiFi-TV kártya teszi teljessé. Ez a bővítő csomag magába foglal egy analóg (vagy DVB-T digitális és analóg hibrid) tv tunert, egy FM rádióvevőt, egy háromnormás drótnélküli hálózati adaptert tartalmazó kompakt PCI kártyát, valamint egy infra távirányítót.

A mellékelt szoftver segítségével a kártya azonnal valódi multimédia központot varázsol gépünkből: a tévénézés mellett PVR videófelvevőként is használhatjuk, rádiót hallgathatunk rajta, vagy épp mozizhatunk. Az összes népszerű 802.11a/b/g szabványokat támogató drótnélküli hálózaton könnyedén kapcsolódhatunk más WLAN-képes eszközökhöz, pillanatok alatt megoszthatjuk internet csatlakozásunkat, képeinket, zenéinket, videóinkat a helyi hálózaton a gyorstelepítő varázsló segítségével.

Moziszerű hangélmény

A látvány azonban nem minden, a tökéletes hatáshoz jó minőségű hang is kell. Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe AI Life sorozatú alaplapok Dolby Digital Live technológiával és 8 csatornás audioprocesszorral hibátlan hangélményt képesek nyújtani.

WiFi-TV card
combined with both wireless AP and
TV tuner, the key factors of personal computing.

Csendestárs

Kedvenc multimédia PC-nk mindennapjaink része – a szolgáltatásait állandóan használjuk, a gép jelenlétét viszont leginkább működéséből szeretnénk észlelni, nem a zajából. Az ASUS AI Life sorozatú alaplapok több megoldást is bevetnek, hogy a hatékony és stabil működés mellett a lehető leghalkabban üzemeljen gépünk.

Az ASUS Stack Cool 2 a sikeres technológia továbbfejlesztése, immár az alaplap teljes alját beborítja a különleges extra nyomtatott áramköri lap, amely kimondottan a hőelvezetést és –elosztást szolgálja, így a kritikus komponensek hőmérséklete akár 20°C-al is csökkenhet, ami növeli az alkatrészek élettartamát és megbízhatóságát. Az ASUS Stack Cool 2 is teljes mértékben passzív elemekből épül fel, nem alkalmaz meghibásodásra hajlamos és zajos ventilátort.

Filmnézés vagy elmélyedt munka közben kimondottan bosszantó a zajos hűtést hallgatni, ezért az ASUS AI Quiet funkció automatikusan a pillanatnyi körülményekhez igazítja a rendszer hűtését, hogy az mindig optimálisan működhessen a lehető legkisebb zaj mellett. Az ASUS AI Quiet képes a processzor sebességét dinamikusan változtatni, így a hőkibocsátás is minimalizálható, és egyben a ventilátorok sebessége is csökkenthet. Az eredmény: eddig ismeretlenül csendes és stabil működés.

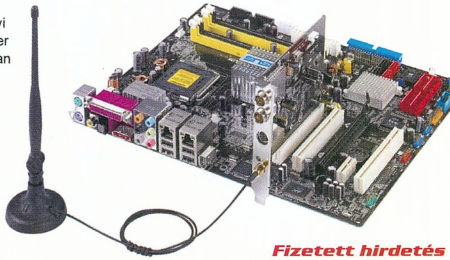
Kétmagos processzorok – párhuzamos gyorsítás

Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe alapjait adó új Intel lapkakészletek egyik legfőbb újítása a kétmagos Intel processzorok támogatása. Ezek a kettő-az-egyben processzorok képesek egyszerre két programot teljes mértékben egymás mellett futtatni, vagy megfelelő szoftver esetén egy feladaton párhuzamosan dolgozni a nagyobb teljesítmény érdekében. Ahogy egyre több funkciót használunk gépünkön, a párhuzamos tevékenységek hatékony futtatása egyre fontosabb lesz, így a jövő egyértelműen a többmagos központi egységeké.

ASUS AI Life alaplapok – a jövő alapjai

Az ASUS AI Life alaplapok a nagyteljesítményű, mégis csendes és felhasználóbarát, valódi multimédia számítógépek alappillérei. Minden szükséges funkcióval fel vannak szerelve, hogy azonnal teljes értékű médiaközpontot építhessünk. Az ASUS AI Life túlmutat a technológián – mostantól nem a technikai paramétereken van a hangsúly, PC-nk képes lesz minden igényünknek megfelelni a munkától a játékon át a mozizásig. Ez az ASUS AI Life, az életstílusunkhoz igazodó digitális technológia.

ASUS P5WD2 Premium	ASUS P5LD2 Premium
Intel LGA 775 processzor támogatás	Intel LGA 775 processzor támogatás
Intel 955X chipset	Intel 945 chipset
1066 / 800 / 533 MHz FSB	1066 / 800 / 533 MHz FSB
DDR2 711 / 667 / 533 / 400	DDR2 711 / 667 / 533 / 400
kétmagos Intel processzorok támogatása	kétmagos Intel processzorok támogatása



Fizetett hirdetés

SZOFTVER MENTŐÖV

irta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

Védett fájlok felszabadítása

Kedves PC Guru!
Az én problémám, hogy a Windowsom több felhasználósra volt állítva és én pár fájlt és mappát személyessé tettem! (Mappa – Tulajdonságok – Speciális – és ott kipipáltam a tartalom titkosítása az adatvédelem érdekében opciót.)
Most újraraktam a rendszert, és már nem tudom megnézni azokat a fájlokat, amiket levédtem akkor! Van rá megoldás, hogy meg tudjam ismét nyitni ezeket a fájlokat? Remélem igen, mert nagyon fontos lenne! Kérlek segítsetek, ha tudtok!
Üdv. Juhász Imre

Kedves Imre!
Jelentkezz be rendszergazdai jogosítvánnyal és az adott mappát vedd saját tulajdonba, majd ossz ki hozzá hozzáférést mindazoknak a felhasználóknak, akiknek engedélyezni akarod az ott található anyagokhoz való hozzáférést.
Jobb klikk a folderre, a menüben Tulajdonságok. A megjelenő panelen a Biztonság fülre kattints. Itt válaszd ki a megfelelő, rendszergazdai jogosultságokkal rendelkező usert, majd a panel alján a Speciális gombra kell kattintanod. A megjelenő Speciális biztonsági beállítások panelen a Tulajdonos lapon végezheted el a tulajdonoscserét, majd ezután az új tulajdonos nevében tetszőleges jogokat oszthatsz ki.

NAV 2005 leszedése

Sziasztok!
Az újság DVD mellékletéről feltelepítettem a Norton Antivirus 2005-öt. Nekem nem igazán jött be, úgyhogy mint ilyenkor mi sem természetesebb, le akartam szedni (uninstallálni). Csakhogy sehol sem találtam az uninstall fájlt, és törölni sem engedte. Hogy tudnám levakarni a vírusirtót? (Lehetőleg úgy, hogy a gépem is egyben maradjon.)
Előre is kösz!
Bally King

Kedves Bally!
Sajnos nem ismeretlen a probléma, másokkal – velem is – megesett már hasonló. Íme a megoldások:

1. A Vezérlőpulton Programok telepítése és törlése, majd a listából kiválasztod a NAV-ot és törlöd.

2. Total Commander valamelyik uninstall-pluginja segítségével (letöltés: http://www.totalcommander.hu/down/plugins/fs/wfx_uninstaller.zip)

3. A Symantec weboldalain emlegetnek egy SymNRT.exe nevű programot, amely segít, amikor ilyen-olyan okból nem hajlandó a NAV vagy Norton Internet Security aktuális változata eltakarodni a gépről. Amikor alkalmas hivatalos letöltési címet kerestem számodra, sajnos a Symantec hibaüzenettel szórakoztatott, mindenesetre találtam egy nem hivatalos linket, ahol simán letölthető volt. Íme: http://laniels.org/cache/SymNRT.exe

Netes reklámok

Kedves Guru team!
Lenne egy nagy problémám. Az internetes reklámok már megőrjítenek és mostanában szó szerint özönlenek. Próbáltam a Spybotot, de én nem értek ennek a proginak a használatához. Segítsetek, és mondjátok meg, melyik vírusirtót ajánljátok. Netezés közben nem zavarnak, de játék közben lelassítanak és zavarják a játékomat.
Előre is kösz: Rename
Ui.: Sürgősen, mert már nem bírom sokáig...!

Kedves Rename!
Javaslom, szerezd be a Microsoft AntiSpyware aktuális változatát és telepítsd. Többet tud, mint a SpyBot. Sajnos van egy rossz hírem is: csak akkor védenek a javasolt progik, ha feltelepíted és megfelelően be is állítod őket.

A teendők:
1. Letölteni/beszerezni a Microsoft AntiSpyware telepítőcsomagját. (Alternatív módon választhatod az AdAware programot is.) Bármelyik programot is választod, mindegyik esetén ajánlott egy alapos ellenőrzés és pucolás, ha a betelepedett progik miatti lassulást ki akarod iktatni.
2. Ezeken túl javaslom a CWShredder beszerzését és használatát. Még ma is apró, és hatékony progi. A Trend Micro idén vette meg a fejlesztőket, de ez a program ingyenes maradt. Használata pofonegyszerű.
Hogy melyik víruskeresőt ajánljuk? AVG, ClamWin, Avast, NOD32, VirusBuster, Panda, Sophos, F-Secure, Kaspersky, McAfee – szabad a választás, bár sajnos többségük ma már fizetős. De ezeknél a pénzedért kapsz is valamit.

Adatok átmentése

Hello!
Most készülök venni egy 120 GB-os Maxtor vinyót. A kérdésem a következő: hogyan másoljam át a jelenlegi vinyóról az újra a fájlaimat? Kérlek, mihamarabb válaszolj! Válaszodat előre is köszönöm!
AZ ÚJSÁG PEDIG KIRÁLY (ezt mondanom sem kell), bár én azelőtt Gameres voltam!
Péter

Kedves Péter!
Leveledből sajnos kevés technikai részlet derül ki, így összefoglalom, én mire gondoltam: vélhetően Windows XP-d van, egyetlen partícióval rendelkező 30/40/60 GB-os merevlemezzel.
A legkényelmesebb megoldás, ha elsődleges merevlemeznek teszed be az új, 120-as vinyót. Ilyenkor én azzal kezdeném, hogy előkészíteném egy DOS-os bootfloppyt egy olyan Ghost változattal, amit az alaplapokhoz adott driver CD-ken lehet megtalálni. DOS-os helyett természetesen Win95/98 bootlemez is jó. Ha a bootlemez a Ghosttal (általában egy 4-500 KB méretű GHOST.EXE) készen van, jöhet a szerelés. Nézd meg a régi vinyó jumpereit (master/slave/cs) és annak megfelelően állítsd be az újat, majd a régi vinyót tedd fel a secondary csatlakozó kábelére, s ha kell, módosítsd a jumpereit.

A jumpereléssel, beszereléssel és kábelezéssel végezve kapcsold be a gépet és a CMOS Setupban ismertesd fel a merevlemezeket. Ha sikeresen felismerte, rögzítsd a beállításokat, majd állítsd be a boot-sorrendet úgy, hogy az előkészített Ghost bootfloppyról indulhasson. Ha kész, reboot.
A floppyról indítva a rendszert, a gép egy si-

ma DOS prompttal jelentkezik be. Elindítod a Ghostot és itt jön a játék! A helyedben én úgy másolnám át a régi vinyó tartalmát, hogy ne a teljes 120 GB-ot használja fel, csupán egy kisebbet. Vagy akkorát, mint a régi vinyó, vagy annál nem sokkal nagyobbat. A maradék helyet majd később a Windowsból meg tudod particionálni és formázni igényeid szerint.
Ha a fentiekkel végeztél, a régi merevlemez tartalmát (feltételezve, hogy az most egyetlen partícióban van) másold át a floppyról indított Ghosttal az előkészített új merevlemez megfelelő partíciójára. Utána csak a boot-sorrendet kell visszaállítanod, és az újraindítás után azon imádkozni, hogy ne akarjon kukacoskodni a Windows a merevlemezcsere miatt...
Érdemes próbaként úgy újraindítani a rendszert, hogy lehúzod a táp- vagy az adatkábelt a régi vinyóról és átmenetileg kiveszed a CMOS Setupból is. Így ellenőrizheted, hogy minden átment-e. Ha igen, tedd vissza és töröld, particionáld, formázd ízlésed és igényeid szerint.

Ha nekem lenne ilyen gondom, a rendszert úgy állítanám be, hogy a régebbi és kisebb vinyón készítsen lapozófájlt a Windows, méghozzá fix mérettel. Emellett a TEMP és TMP változókat is ide szoktam irányítani, valamint az IE által használt Temporaly Internet Files könyvárat is áthelyezem és átirányítom.

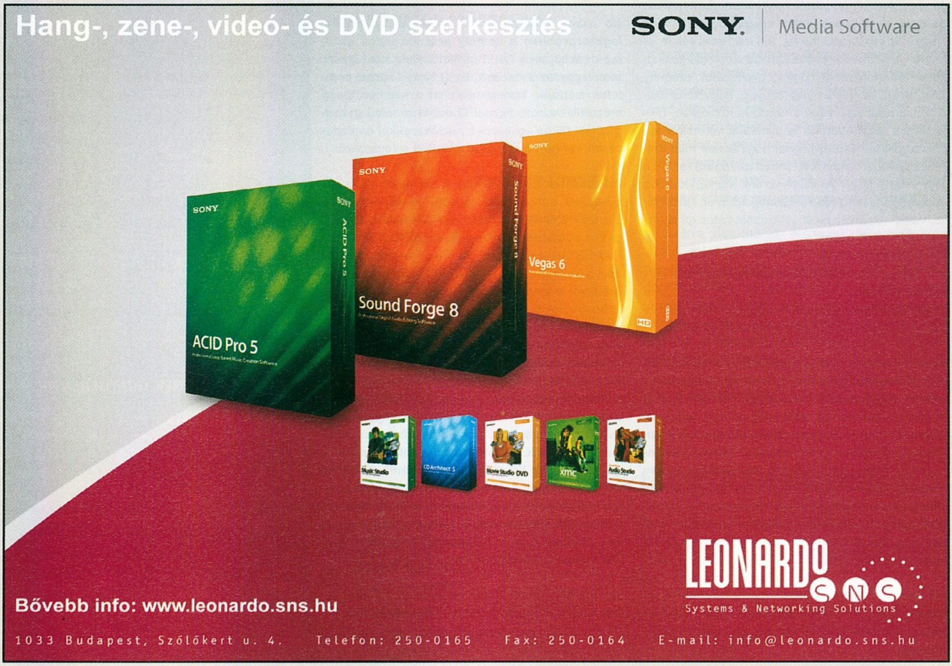
Windows Messenger eltávolítása

Hello!
Az MSN Messenger rosszalkodik: Bejelentkezéskor szépen fellép a hálózatra, majd néhány másodperc múlva kilép, és azt mondja: másik progi jelentkezett be, az újra bejelentkezéshez kattintson ide.
Én a sima Windows Messengerre gyanakszom, hogy ez szívózik, velem.
Hogyan tudnám végleg kilőni?
Banana Joe

Kedves Joe!
A Windows Messengert – még ha rendszerindításkor nem is indul el automatikusan – egyes alkalmazások (Internet Explorer, Outlook) önállóan elindíthatják, aztán persze „elfelejtik" leállítani. Az önálló indítás úgy tiltható le, hogy az üzenőprogram még szükség esetén se kezdjen (tudjon) futni.
A beállítás megváltoztatásához a következő műveletekre van szükség:
1. A Csoportházirend-szerkesztővel nyissuk meg a Helyi Számítógép / Felhasználó konfigurációja / Felügyeleti sablonok / Windows-összetevők / Windows Messenger nevű kulcsot.
2. Itt engedélyezzük a Windows Messenger futtatásának tiltása (Do not allow Windows Messenger to be run) nevű bejegyzést.
Nem te vagy az egyetlen, akit érdekel, hogyan lehet eltávolítani a Windows XP-be stabilan integrált Windows Messengert. A nem kívánt progitól a következő módon lehet megszabadulni:

A "C:\WINDOWS\inf" mappa alatt (ha a Windows XP más meghajtóra van telepítve, értelemszerűen helyettesítsük be a "C:"-t a megfelelő betűvel) nyissuk meg a "sysoc.inf" file-t. Ebben az állományban rövid kereséssel rátalálhatunk egy sorra, mely a következőket mutatja:
msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry,msmsgs.inf,hide,7
Változtassuk ezt erre:
msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry,msmsgs.inf,7

A Windows Messenger így azonnal megjelenik a telepített Windows összetevők között, ahonnan könnyen eltávolíthatjuk a szokott módon, a Vezérlőpult Programok telepítése és törlése appletje segítségével.



LEVROV

írta · Zak

levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Szenzáció!!! Csoda történt, jelentkezett egy valódi Uwe Boll rajongó! Úgyhogy elnézést fogok tőle kérni a viselt dolgainkért, persze a magam módján. Aztán lesz még ki-kicsoda a szerkesztőségben játék, nem szólok be a konkurenciának, lesznek Izé-rovatot idéző levélkék, beszélgetünk tokokról és belevaló teljes játékokról, viszont ezúttal nem lesz poszterezés (a múltkor tényleg sok lett picit). Hajrá!

EGY HÚS-VÉR UWE BOLL RAJONGÓ! TÉNYLEG!

Kedves Guru! Szerintem az újság az nagyon luuuuuuzer **(Nahát, te aztán tudsz indítani!)**. Ennek ellenére minden hónapban megveszem. **(Látom már: te ilyen „belerúgok, aztán megsimogatom" alak vagy.)** Na tehát most jön az, ami még nem volt (a levél lényege): Mikor kézbe kaptam az utolsó számotokat, és elolvastam hogyan gyalázzátok szegény Uwe Boll-t, az volt az első dolgom, hogy erről tájékoztattam az ügyvédeit a hivatalos honlapján. **(Felesleges, szerintem ők is tisztában vannak a képességeivel.)** Bízom benne, hogy ennek hála szét lesz perelve a hátsótok is. **(Azért ne fogadj rá...)** Én úgy vélem, hogy Uwe Boll korunk legnagyszerűbb rendezője és nem érdemelte meg azt, amit írtatok róla. Valaki közületek netán jobb filmet tudna rendezni, mint ő? Nem hinném.
Tisztelettel: Lucs4eva
P.S. Úgy könnyű másokat lemondani, hogy nem írjuk alá magunkat.
P.S.S. Bízom benne, hogy a következő számban bocsánatot fogtok kérni Uwe minden rajongójától.

Arany bogaram! Nem hiszem, hogy a mi filmrendezési képességeinkhez kellene mérni egy hollywoodi „sztárrendező" kvalitásait – te sem tudnál Trabantot építeni, de attól még nyilván tudod és ki is mondhatod, hogy az szerinted egy ócska autó. Úgy valóban könnyű másokat szidni („lemondani?"), hogy nem írjuk alá, de ez történetesen dedikált cikk volt, Grath írta (ez az összeállítás első három oldalán mindjárt háromszor is szerepelt, gondolom Gaben így akarta nyomatékosítani, hogy kit kell perelni...). Hogy megnyugodjon a lelked: ezennel bocsánatot kérünk minden Uwe-rajongótól, amiért kendőzetlenül elmondtuk róla az igazat. (Közben már továbbtárgyaltuk az ügyet, derék levélírónk már letett a perről, jelenleg a zsaroláshoz gyűjt terhelő életrajzi adatokat - Grath)

CUKKOLÁS ÉS FELVILÁGOSÍTÁS

Szia Zak! Az egyik volt haveromnál egy Game Sz*ros CD-n egy elég brutális képet találtam: "... nagyon nagy sokk ért abban a pillanatban, amikor megláttam azt a képet! A képen van egy búvár és a háttérben egy cápa! És most jön a rossz: a búvár kezében van egy WC GURU és azt mondja közben: lehet hogy mégis csak a Games Start kellett volna választanom!". <— Most ez nem köcsögség? **(De az. Viszont ezzel az S helyett Z „véletlen elütéssel" szerintem simán egyenlítettél...)** Más. A MPCM teljes egészében (tudomásom szerint <— világítsatok fel, ha nem így van) átköltözött a PC World-be! Így a PC Worldöt tudom a Guruhoz a legszorosabban kapcsolni!
Dark Energie ENTERTAINMENT™ : Noz_Guru

No akkor felvilágosítás következik: a Guruhoz legszorosabban a komoly szakmai lapok közül mindenképpen a CHIP köthető. Nem csak azért, mert ugyanaz a kiadónk, és itt készül három emelettel alattunk, hanem mert ott a szerkesztőség második embere valami Shoebaron nevű gézengúz, aki titkos agyelszívó manőverekkel rendszeresen irat gurus arcokkal cikkeket a rovatába.

HÁBORÚ ÉS BÉKE

Tisztelt PC GURU! Azzal a szándékkal írok, hogy kicsit lecsitítsam az ellentéteket, ami a PC GURU, és a GAMESTAR között van. Nem baj, ha nem kerülök bele a levrovba, mert a konkurens lapot említem, de ezt akkor is leírom [...]

Na álljunk meg egy pillanatra! Miért gondoljátok, hogy ezért ne lehetne bekerülni? A levrov oldalain kérem szépen nincsen cenzúra, írtunk itt már mindenfélét, emlékezhettek például arra, amikor a főnökök ellen uszítottuk az olvasókat, de a remekbeszabott GS is többször vendégszerepelt már soraink között. Akár azt is írhatnám, hogy Csilla (tudjátok, a főnökasszonyunk) olyan ronda, hogy csak horgászbottal foghatna magának pasit. Persze ez halmozottan nem lenne igaz, hiszen egyrészt csinos, másrészt meg van már férje, aki történetesen még Gabennél is nagyobb darab, továbbá most is itt császkál a folyosón, szóval inkább abbahagyom. Na, folytassuk a levelet!

Ez nem Neked szól (Zak), hanem az olvasóknak. Tudomásul kell vennetek, hogy a Gamestar, és a PC GURU mindig is létezett, és mindig is létezni fog! Nem tudok különbséget tenni a két lap között. Egyik ezért jobb, a másik azért. A Gamestar abból jó, hogy...
Itt jött egy kis méltatás, hogy melyik újság miben jó, melyik a hiteles meg megbízható. Ezt inkább kivágom, mert nem álltam volna meg, hogy néhány megkérdőjelezhető állításnál ne tegyek csípős megjegyzéseket...

KÉPALÁÍRÁS pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

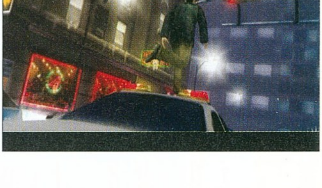
"Azt írja, szavatosságát megőrzi, lásd a hátoldalon... de én sehol sem találom!"
Tamtam

"Grath elkényezteti a farkasát: kaja, nő, és még ott középen is vakargatja..."
Postal Postman

"Ezt most beleteszem a zsemlébe, rakok rá mustárt, majonézt, ketchupot, és kész is van az emburger!"
Roti

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



Mindent jól csináltok, ahogy van. Na jó, kibököm, csak egy dolog nem tetszik, de ez csak apróság, és ezt valamilyen szinten megértem is. Azt nem igazán csípem, amikor azt írjátok, hogy világpremier, meg ti először a világon írtok erről, amikor adja isten két nappal megjelenő újságban ugyanerről írnak.
Üdv.: Koi

Khm, szóval nem hiszem, hogy a két lap közül mi lennénk sárosak abban, hogy úgy kiabálunk exkluzívat meg világpremiert, hogy az adott „csakittcsakmostcsaknálunk" anyagot úgy fordítjuk valami testvérlap oldalairól... Való igaz, megégettük magunkat egyszer vagy kétszer azzal, hogy elhittük kiadónak-fejlesztőnek, hogy mi kapunk meg egy anyagot először, aztán más is megkapta, sőt a szerencsés nyomdai átfutás miatt akár két nappal előttünk is megjelenhetett vele. Egyébként ha megfigyeled, mostanában a „forró" cikkeinknél nem is hirdetjük hetvenpontos szalagcímekkel, hogy az mennyire exkluzív, úgyis észreveszitek magatoktól.

KI KICSODA?

Dear Gurus! Az a baj nálam, hogy nem tudom, hogy kit hogy hívjak, vagyis a képen nem tudom hol áll Grath, stb. Miért nem csináltok egyéni képeket, és mellé a neveteket írjátok, az jó lenne.
Bye! T.H.D

No kérem, aki a múltkori szám 82. oldalától kezdődő WoW fejlemények cikket figyelmesen megnézi, máris beazonosíthatja a három lókőt... izé szerkesztőnket. A többi pedig könnyen kikövetkeztethető az eddig elejtett infomorzsákból, miszerint: Gaben a lányok szerint sármos, és egyébként is kellően nyomatékos külsővel rendelkezik, így többnyire neki van igaza a vitákban. Joc többnyire megbújik a képek szélén, Chris pedig általában mellette áll, ügyesen úgy helyezkedve, hogy lemaradjon a fényképről, egyébként pedig a rossz nyelvek szerint Eric Cartmanre hasonlít (szerintem nem...!). Végül könnyen kikövetkeztethető, hogy a maradék egyszálbelű egyed csakis Ricco lehet. Hát ilyen egyszerű ez.

A NAGY ÖTLET

Hello ZAK! Ötlet: Tegyetek témákat a DVD-re. Attól lesz dízájnosabb az újság **(Aáááá! Sőt: ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Léci, valaki magyarázza el nekem, hogyan lesz ettől dizájnosabb az újság!)** Legyen poszter, és könyv melléklet. Plusz Extra teljes játék!
Rol@nd

A háromból az egyik biztosan lesz! De nem most, majd a karácsonyfa alá!

SLÁGERTÉMÁK

Hello Zak! Már régóta vagyok GURU olvasó, de eddig nem éreztem úgy, hogy billentyűzetet kellene ragadnom és tovább emelni a levrov színvonalát. Illetve de, csak lusta voltam. De most megosztom veled a véleményeimet egy-két dologról. (I). Poszter. **(...ami most nem lesz ebben a számban, mert megígértem)** (II). Teljes játék. Egy régebbi újságban azt írtad, hogy az EIDOS nem ad el játékot. Nos ez tévedés. Ott figyel a gyűjteményemben a Soul Reaver és a Thief PCG-s kiadása. Régebben szó volt a Tömb Radír 2-ről. Most akkor mi van? Amúgy dicséretes törekvés, hogy igyekeztek magyar nyelvű játékot adni az újság mellé, főleg úgy, hogy magyar fejlesztés, de nézzük azt, hogy mi lehet az angolnak az előnye. Csupán annyi, hogy meg lehet tanulni belőle jól angolul. (III). CD/DVD tok. Mé' kellett lecserélni a jó öreg CD tokos borítót DVD tokra? Azér' mer a DVD tok minden irányba több helyet foglal el? 1-2 játék esetén ez még nem jelentős, de ha az ember csak 1 évig veszi a GURU-t, akkor már 13 tok foglalja a helyet. Amúgy a nyár jó. Gép jó, de buli, haverok még jobb.
Üdv, Campione

Nos, az úgy van, hogy egyes játékkiadó cégek hajlamosak a „milyen feltételek mellett adok el újságmellékletre játékot" témában olyan szeszélyesen váltogatni a véleményüket, mint Flatline a haja színét (hoppá...). Mi meg mit tehetnénk: ha éppen hajlandók eladni jó cuccokat, akkor veszünk, ha meg nem, csendesen átkozódunk. Mivel az Eidost most éppen megvette az SCI, tiszta lappal indul az egész tárgyalósdi – de erről inkább nem is mondok többet, mert még rámküldenek egy verőembert. Khm. Egy hitmant. Többet nem segítek...

JÓFEJSÉGEM HATÁRTALAN

Kedves Zak! Szeretnék kérni egy apró szívességet: tedd be az újságba ezt a weblap címet: www.polymeta.hu, és www.polymeta.com – jobb mint a Google. Viccen kívül! Haverομék fejlesztik. Előre is köszi
Üdv: Szabolcs

Na ezzel letudtam a jócselekedeteket erre a hónapra. Aztán ha tényleg jobb, mint a Google, a tőzsdei bevezetéskor majd gondoljatok rám egy kisebb részvénycsomag erejéig, hehe.

ÓRA ÉS ELŐFIZETÉS

SZEVASZ!!! :-) Én is szeretnék pár dolgot mondani a jelen kor problémáival kapcs.! Poszter **(nyissz, megígértem)**. DVD-tok: én személy szerint jobban örültem a cd-tartót toknak, mert egyrészt kisebb helyet foglal, másrészt meg, ilyenekben gyűjtöm már közel 6 éve. Teljes játék: erről most inkább nem, ez úgyis mindig kényes dolog nektek... (meg nekem is) **(Pedig ma ilyen elárulós hangulatban vagyok, de ha nem hát nem.)** Egyéb: az előző számban van egy furcsa hirdetés a 71. oldalon. Egy emberkének a keze látható a képen, amint egy OK jelet mutat és rajta van egy óra, amit meg lehet nyerni, mindenféle körülményes módon. Ha figyelmesen megnézed az emberke kezét és a rajta elhelyezkedő órát, akkor észreveszed, hogy a csávóka dilinyós, vagy direkt fordítva vette fel az órát (ami megint csak arra enged következtetni, hogy dilinyós).

Egyébként, ha már az előfizetési nyereményjátékokról van szó, akkor azt szeretném mondani, hogy ez igazán igazságtalan. Pontosan arra gondolok, hogy azok, akik már előfizetők, azok nem vehetnek részt a játékokban. Nekem pl. karácsony táján szokott lejárni az előfizum, és ilyenkor soha sincsen nyereményjáték. Később meg nem áll módomban előfizetni, rajtam kívülálló okok miatt. Kérlek titeket, találjatok ki erre valamit!
Egy (akár mailben küldött) válasznak örülnék.
Sklimo

Hehe, tényleg: valaki nyilván addig forgítgatta-tükrözgette a fotót, amíg a legjobban nem tetszett neki, de nem figyelt az óra számlapjára. Ejj-ejj. Az előfizetési dologban igazad van, de hát ez mindig és mindenhol így van az akciós előfizetéseknél. De ha Sasa és a felette álló hatalmak is benne vannak, idén majd kitalálunk valami ünnepi előfizetést, rendben?

TELJES JÁTÉKOK

Hy Zak! (üdv Botond) Több autós game kéne (tudom most az lesz)! És a mobilokról többet kéne írni.
Kösz, szia ZAK (és Botond)
Márk

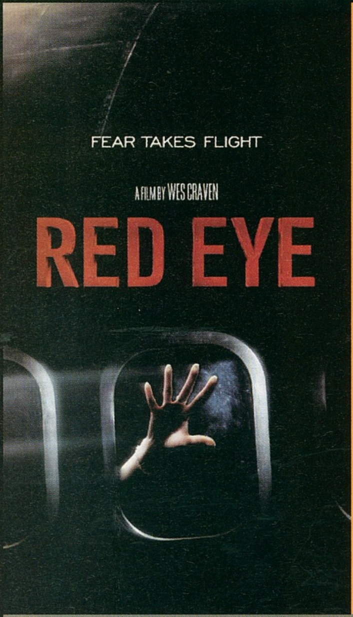
Mobil-témában erőteljes felfutás várható már a mostani számtól, ha jól értelmeztem az elejtett félmondatokat a heveny szerkesztőségi WoW-ozás közben. Jut eszembe, ezennel tippmix-bajnokságot hirdetek, a kérdés: hány játékóránál fog tartani a valódi neve elhallgatását kérő bajnokunk, Nemchris idén október 19-én szerda délben, kerek 250 nappal a játék megjelenése után? Lesznek értékes nyeremények, meg blablabla...

A témára visszatérve: örülhetsz, lesz még idén autós játék! Sőt kaland és akció is van a tervek között, no meg persze nem feledkezünk el a stratégiákról sem, és szerintem ennek kifejezetten örülni fogtok. Ennyi volt a móka mára, viszont nem elfelejteni, hogy ebben a hónapban még egyszer találkozunk, hála a négyhetes megjelenési rendnek. Sziasztok:

Zak (szia Botond!)

VERSENYFELHÍVÁS – OKPV Október 10-december 1.
Kiknek szól?
középiskolásoknak
tanároknak
középiskoláknak
már érettségizetteknek
Milyen tantárgyakból?
történelem
magyar
matematika
angol
német
EU-országismeret
Mikor?
Október 10-től december 1-ig
A versenyt személyes forduló zárja, időpontja: december 9–11.
Hol?
www.erettsegizo.hu – Kattanj rá!
Nevezés?
regisztrálj már most a www.erettsegizo.hu oldalon és gyakorolj az OKPV-re!
És a nyeremények?
Több mint 70 egyéni díjazott, több millió forint értékben
A legjobb középiskoláknak ajándékcsomagok százezer forint értékben
Külön kategóriában és díjakban részesülnek a diákok, tanárok és a már érettségizettek is
Még több infó? www.okpv.hu, www.erettsegizo.hu
Kattanj rá!

ÉJSZAKAI JÁRAT



Az idei évet nyugodtan nevezhetnénk a horror évének (is), hiszen az elmúlt közel kilenc hónap során akadt néhány jobb (Holtak földje, Fűrész), és számtalan, a kevésbé nézhető kategória felé hajló alkotás, ami elérte a külföldi és a hazai mozikat egyaránt (Viasztestek, Boogeyman, A kör 2, Átok, Bújócska). A meglehetősen rapszodikus kínálatot böngészve a műfaj kedvelőinek szíve mindig megdobban, ha olyan név bukkan fel, mint Wes Craven (Rémálom az Elm utcában, Sikoly), hiszen az ő személye garancia lehet a kiadós borzongásra. Legújabb munkája (ami inkább thriller, mint horror) az amerikai szlengben Red Eye-nak nevezett „éjszakai járatra" kalauzol el minket, egy némileg kiszámítható, de a fentebbi gyengécske felhozatalt még így is könnyen kenterbe verő alkotást nyújtva. Főhősünk, Lisa (McAdams) édesapjához igyekszik, s miközben a gép késését igyekszik átvészelni, megismerkedik egy helyes és szimpatikus fiatalemberrel (Murphy). Találkozásuk a repülőn folytatódik, ám a véletlen egybeesésről hamar kiderül: szándék vezérelte, s megkezdődik a várt izgalom. Kezdetben nincs gond a feszültséggel: a gép zárt tere és Cillian Murphy libabőrös alakítása a székbe köti a nézőt, ám amint kijutunk a szabadba, a félelmetes karizma és a klausztrofób izgalom elillan, helyüket olcsó sablonok veszik át, amit csak tetéz a kezdéshez képest igen harmatos befejezés. Emiatt a film ígéretesen induló, majd a zárásra kifulladó moziélménnyé válik, ami egy estére tökéletes szórakozás, ám hosszú távon csak a gyors felejtést képes biztosítani a nézők számára.

Összegzés: egy estés szórakozás, kiváló színészekkel, ígéretesből középszerűbe forduló megoldásokkal.

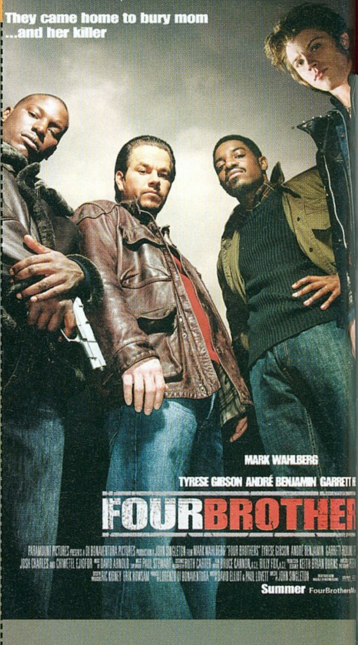
Hossza ▪ 85 perc
Rendezte ▪ Wes Craven
Szereplők ▪ Rachel McAdams, Cillian Murphy, Brian Cox, Laura Johnson

PC Guru Index:
03 ▪ 05

NÉGY TESÓ

FOUR BROTHERS

írta · Birkás Péter

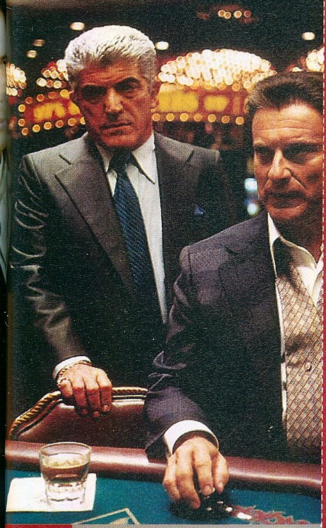


John Singleton (Fekete vidék, Shaft, Halálosabb iramban) Négy tesó címen mozikba kerülő friss munkája nem ígér semmi újat és egetrengetőt a filmbarátok számára, ám amit kitűzött célnak – egy kemény bosszúsztori bemutatása –, azt tökéletesen teljesíti. Cselekményünk helyszíne egy nyugodt kisváros, ahol brutális rablótámadás korbácsolja fel a kedélyeket. Az áldozat az elkallódott fiatalok pártfogója, Evelyn, aki számtalan utcakölyöknek nyújtott segítséget az évek során. A hír hallatán a városba érkezik négy fogadott fia (Wahlberg, Gibson, Benjamin, Gedlund), akik félretéve a törvény nyújtotta kereteket, brutális, de annál hatásosabb módszerrel igyekeznek elégtételt venni nevelőanyjuk haláláért. A gyorsan beinduló cselekmény nem ragad le a buta mészárszék koncepciónál, bár sosem látott fordulatokat sem tartogat a mozinézőknek. Az idő múlásával kiviláglik: nem egyszerű bolti lopással állunk szemben, a bosszú meglepő helyre vezeti a srácokat. Az már a kezdetektől fogva érezhető, hogy a forgatókönyv jól kitaposott ösvényen terelgeti szereplőit, ami számunkra nem hátrány, hiszen fordulatban és feszültségben gazdag, dinamikus az alkotás, a játékidő több mint száz perce alatt nem lesz alkalmunk unatkozni, s az sem mellékes, hogy a Mark Wahlberg vezette színésztársulat szintén nem okoz csalódást. Amit kapunk, profi iparosmunka, jól összerakott mozidarab, üresjáratok és komolyabb gondolkodás nélkül – megfelelő kikapcsolódás egy szabad estére.

Összegzés: kisvárosi környezetbe helyezett bosszútörténet, feszes cselekménnyel, csipetnyi drámával, értékelhető alakításokkal.

Hossza ▪ 108 perc
Rendezte ▪ John Singleton
Szereplők ▪ Mark Wahlberg, Tyrese Gibson, André Benjamin, Garrett Hedlund

PC Guru Index:
04 ▪ 05



CASINO

CASINO

Martin Scorsese 1995-ben készült, nagyszabású, kaszinótörténetet felölelő filmje végre elérhető a rajongók számára, ami nem csak azért jó hír, mert tényleg kivételes alkotással van dolgunk, hanem azért is, mert újra megcsodálhatjuk olyan nagyszerű színészek (Robert De Niro, Sharon Stone, Joe Pesci, James Woods) alakításait, akik az elmúlt tíz év folyamán jócskán alábbadtak korábbi értékükből. A Casino egyszerre egy felemelkedés-bukás történet, és a Las Vegas-i élet autentikus térképe, a tökéletes Amerika-korrajzról már nem is beszélve. A belterjes világba kalauzoló alkotás két lemezen érhető el, tartalmas és szórakoztató extrákkal megfejelve. A filmet a lejátszóba helyezve azonnal indíthatjuk audiokommentárral, ahol Scorsese, Stone és Nicholas Pileggi tolmácsolásában nézhetjük újra a közel három órás remeket. Ha végeztünk, az első lemezen még megtekinthetjük a produkciós jegyzeteket, aztán jöhet a kettes korong, ahol további csemegék várnak ránk, többek között négy kisfilm: külön a történetről, a látványról, a szereplőkről és a forgatás utáni eseményekről. A kimaradt jelenetek után elmerülhetünk a maffia és Vegas kapcsolatában, végül a History Channel negyvenöt perces dokumentumfilmjével zárhatjuk a sort (amely Nicholas Pileggi alakítását taglalja). A lemezpár már a film okán is érdemes a figyelemre, az extrákkal együtt pedig kihagyhatatlan vételnek számít. Ennek ellenére, az eredeti szinkron hiánya miatt, a maximális értéket csak hosszas tanakodás után ítéltük oda neki..

2 lemez
Rendező ▪ Martin Scorsese
Szereplők ▪ Robert De Niro, Joe Pesci, Sharon Stone, James Woods
Hang ▪ magyar, angol DD 5.1
Kép ▪ 16:9 (2:35:1)
Felirat ▪ magyar, angol, dán, finn, héber, izlandi, norvég, svéd
DVD Start ▪ 2005. október 4.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

JURASSIC PARK A TELJES GYŰJTEMÉNY

JURASSIC PARK

4 lemez
Rendező ▪ Steven Spielberg, Joe Johnston
Szereplők ▪ Sam Neill, Jeff Goldblum, Laura Dern, Richard Attenborough, Tea Leoni, William_H. Macy, Julianne Moore, Vince Vaughn
Hang ▪ magyar, angol, cseh DD 5.1
Kép: ▪ 16:1 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh, dán, finn, francia, görög, holland, lengyel, norvég, olasz, orosz, portugál, román, spanyol, svéd
DVD Start ▪ 2005. október 4.

PC Guru Index:

05. 05

Nem kétséges, hogy Steven Spielberg Jurassic Park című munkájával (nem először) filmtörténelmet írt a kilencvenes évek elején, s azóta sem látott dinómániát indított el az egész földgolyón. Az akkoriban hihetetlennek tűnő effekteket felvonultató alkotás megasiker lett, s négy évre rá megérkezett az igen harmatos folytatás, amit végül egy harmadik – a másodiknál jóval pozitívabb fogadtatásra talált – rész zárt le. Sok szó esett az esetleges negyedik epizódról az évek folyamán, s az interneten találni is adatokat a készülő moziról, de a homály egyelőre még igen sűrű a produkció kapcsán. Csüggedni azért nincs okunk: a négylemezes díszdoboz hihetetlen tárházzal várja a Jurassic széria rajongóit. A három film saját korongjai különkülön is tartalmaznak bővített anyagokat, s a csomag rejt egy ráadás lemezt is, ami szintén jó pár órára leköti bárki figyelmét. A négy korongon terpeszkedő extrákat felsorolni az egész oldal kevés lenne, talán elég, ha annyit mondunk: bárki megtalálhatja a számításait, ilyen bőkezű kiadás ritkán lát napvilágot a hazai piacon. A negyedik lemez mindezt csak tovább bővíti, hiszen sosem látott anyagokkal csillapíthatjuk szűnni nem akaró kíváncsiságunkat; mindezt külön-külön, a három filmre lebontva tehetjük meg. Az igazi hab a tortán pedig az, hogy immáron minden egyes anyag magyar felirattal került a lemezekre, panaszra végképp nem lehet okunk, bárki bátran elmerülhet a filmek és háttereik nyújtotta élvezetekben.

írta • Birkás Péter

RAYMOND E. FEIST

A SÖTÉT KIRÁLYNŐ ÁRNYÉKA

Nem tudom, ki hogy van vele, én személy szerint kedvelem a folytatásos regényeket. Nem rossz egy jó vastag kötet sem, de mégis úgy az igazi, ha száz oldalak után feszít az izgalom, vajon mi történik kedvenc hőseimmel, merre vezetnek a történetek szálai. (Persze ezt nem szabad túlzásba vinni. Ugye Mr. Stephen King? Vagy inkább Mr. King kiadója...) Az igazán optimális megoldás a két-három kötet, hiszen így a kecske is jóllakik, és a káposzta is megmarad. Aki hasonlóan érez, és szereti a fantasyt, az valószínűleg örülni fog Raymond E. Feist A kígyóháború legendája c. sorozatának, ez a ciklus ugyanis éppen azt nyújtja, amit várunk tőle. Ismerős és egyben ismeretlen történet, ősi, sötét erőkkel, egy maroknyi bátor ember szövetségével, reménnyel, megannyi talánnyal és kétséggel. Aki már olvasott a szerzőtől bármit – és élvezte azt – bizonyára nem kell meggyőzni arról, hogy belevágjon, aki pedig még nem tette, nyugodtan lásson neki a négy részes sorozat nyitókötetének. Garantáltan nem fog csalódni, amit mi sem bizonyíthatna jobban, minthogy A sötét királynő árnyéka immár második kiadásban, igényesebb külalakkal szórakoztatja az olvasóközönséget.

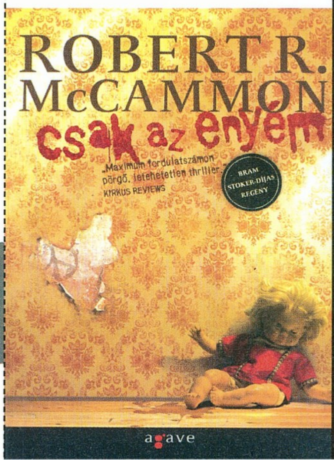
Beholder
PC Guru Index:
05.05

ROBERT R. MCCAMMON

CSAK AZ ENYÉM

Bár Robert R. McCammon regénye nem tartozik a könyvesboltok legfrissebb kötetei közé, kézbevétele után nyilvánvalóvá válik, hogy így utólag is érdemes vele foglalkozni. Műfaját tekintve a regény thriller, bűnügyi olvasmány, de hiba lenne azt hinni, hogy a szokványos nyomozós, üldözős, rendőrös ponyvával van dolgunk. A regény igazi kemény menet, egyes oldalai versenyre kelnek az Amerikai Psycho kegyetlen soraival, így csak annak ajánlható nyugodt szívvel, aki nem dobja el a könyvet, ha rázósabb fejezethez érkezik. A Csak az enyém ebből a szempontból nem árul zsákbamacskát: már az első oldalakon teszteli olvasóját, vérfagyasztó, kegyetlen módon tudatva, hogy ami most következik, az bizony nem leányálom. A főszereplő két nő, két anya, akik bármit megtennének egy gyerekért. De vajon mit tehet egy jólszituált újságíró egy pszichopata terroristával szemben? A kérdés megfejtése a regényre marad. Annyi bizonyos, kemény, feszült, drámai oldalak állnak az olvasó előtt, mire elnyeri az első pillanattól áhított választ...

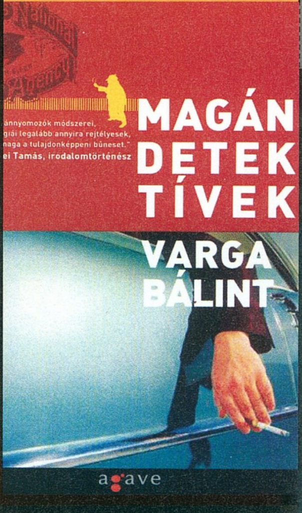
Agave könyvek
PC Guru Index:
05.05



VARGA BÁLINT

MAGÁNDETEKTÍVEK

Mindannyian láttunk már krimit, olvastunk regényt, amiben magánnyomozó volt a főhős, és (úgy éreztük) feltárult előttünk ez a rejtélyes világ. Hihettük ezt joggal, hiszen milyen alapon kérdőjelezhettük volna meg Phillipe Marlow, vagy Poirot (bár ő nem magánkopó) világát? Amit a szerző leír, az a valóság. Mindez persze ebben a formában sarkított, de ha igényünk van rá, akkor ezennel végleg fellebbenhet a fátyol. Varga Bálint egy cikk nyomán vetette magát a privát hekusok világába, s a kezdeti írás végül egész kötetté nőtte ki magát, amit ezentúl bárki kézbe vehet, s feltárul előtte az igazi – magyar – valóság egy magándetektív szemszögéből. A könyv komoly áttekintő mű, az első magánkopók megjelenésétől egészen a hazánkban megtörtént esetekig, körbejárva, kivesézve, majd elénk tárva a szerzett tapasztalatokat, megspékelve mindezt a bűnügyi irodalom és a hazai krimi hiányáról szóló fejezetekkel. Varga munkája összetett, lebilincselő írás, ami több oldalról járja körül a témát, s nem egyszer érdekesebb, izgalmasabb mint bármely Columbo-epizód. Balonkabát izzít, nagyító tiszta: figyelem, feltárás kezdődik!



Agave könyvek
PC Guru Index:
05.05

FILMZENE VARÁZS

WARNER MUSIC

Figyelem, a kissé ötlettelenre sikeredett borító ne tévesszen meg senkit, a látszat ezúttal csalóka, ugyanis az egyes mozik plakátjaival meglehetősen igénytelenül díszített fedlap mögött igazán jó kis korong bújik meg, tele jobbnál jobb mozis dallamokkal!

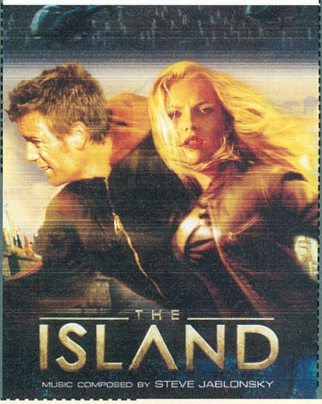
A Filmzene Varázs jobbára betétdalokkal várja a mozgóképes muzsikák szerelmeseit, de a CD-re égetett húsz dal között találhatunk olyan klasszikusokat is, mint a mindenki által ismert Conquest of Paradise Vangelistől, vagy éppen a híres (és még mindig hátborzongató) Twin Peaks főcímdal Angelo Badalamentitől. Ezek mellett a fő csapást a különböző, filmek mellett híressé vált dallamok képviselik (a Casablancától a Mr. és Mrs. Smith-ig), olyan előadók tolmácsolásában, mint Cher, Aretha Franklin, Phil Collins, vagy éppen a félelmetes hangú Josh Groban. Szintén megkapjuk a Jóbarátok címzenéjét, Holly Valance-től a Kiss Kisst, és még egy Morheeba-nóta is van a lemezen. Felsorolni ugyan nincs hely az összes, a korongon szereplő szerzeményt, de filmbarátként nyugodtan állítható: ez a válogatás minden moziszerető ember számára sajátos zenei élményt nyújt, felelevenítve a vásznak, tévéképernyők előtt töltött szórakoztató perceket. Igaz, a stílus teljesen eklektikus, de talán pont ezért lehet érdekesebb, mint egy szimpla filmzene-CD.

PC Guru Index:

04.05

STEVE JABLONSKY
THE ISLAND

WARNER MUSIC

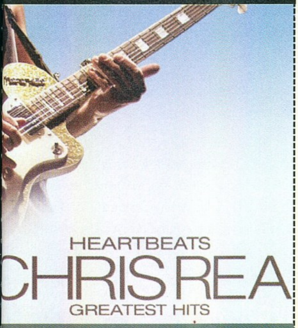


Szeptember elejétől látható a mozikban Michael Bay legújabb akcióorgiája, a Sziget. A szerintünk egész jóra sikeredett, ám Amerikában teljes apátiával fogadott produkció zenéje immár bárki számára elérhető. A bevezető szám azonnal megidézi a film sajátos hangulatát, a főtéma igen erőteljesre sikeredett, az ember könnyen beleborzong, ha meghallja. Steve Jablonsky azonban sajnálatos módon nem tudta kihozni a maximumot az ígéretes kezdeményezésből, a zene hömpölyög, kezdetben lassan, aztán egész kicsit meglódul, s mikor azt hinnénk, na most jön az igazi félelmetes hangorkán, akkor a váratlanul véget ér, s kezdődik az egész folyamat elölről. Csak néha kapunk egy-egy dinamikus összetételt, de ebből is hiányzik az energia, ami igazi erőt és lendületet adna ennek az albumnak. Jablonsky lába folyamatosan ott van a féken, s mikor végre elengednénk magunkat, rendre visszazökkenünk a trackek közti szünetek valóságába. A benne rejlő lehetőség okán bizton állíthatjuk: kár a Szigetért, több bátorsággal kiemelkedő darab lehetett volna; ellenben a filmet ajánljuk megnézésre.

PC Guru Index:

03.05

WARNER MUSIC



CHRIS REA
HEARTBEATS – GREATEST HITS

A PC Guru olvasótáborában vélhetőleg kevés Chris Rea rajongó akad (ha tévedek, az csak öröm), hiszen az úriember stílusa a mai trendek közepette már igen avíttnak számít – de tehetségének hála soha nem fog kikopni a köztudatból. A most harmadikként bemutatandó lemez az ő szerzeményeit prezentálja a kíváncsi olvasók felé, méghozzá rögtön egy Greatest Hits válogatás keretében, felsorakoztatva Chris Rea munkásságának legjobb pillanatait. Címek terén talán nem tudunk érdekfeszítőt mondani (bár a Road to Hell mindenkinek legalább kicsit ismerős kell, hogy legyen), de aki tesz egy próbát ezzel a lemezzel, nagy valószínűséggel rácsodálkozik majd, mennyi slágert ismer, és dúdol a szerzővel közösen. Nincs azzal semmi probléma, ha haladunk a korral, és sorra kóstolgatjuk a friss zenei élményeket, de néha nem árt kicsit visszakirándulni a nagy öregekhez, akik igényes zenével várják a megfáradt utazókat. Rea Heartbeats című albuma maximálisan kielégíti ezt a tételt, így bátran ajánlható mindenkinek, aki bármilyen formában fogékony az igényes muzsikára.

PC Guru Index:

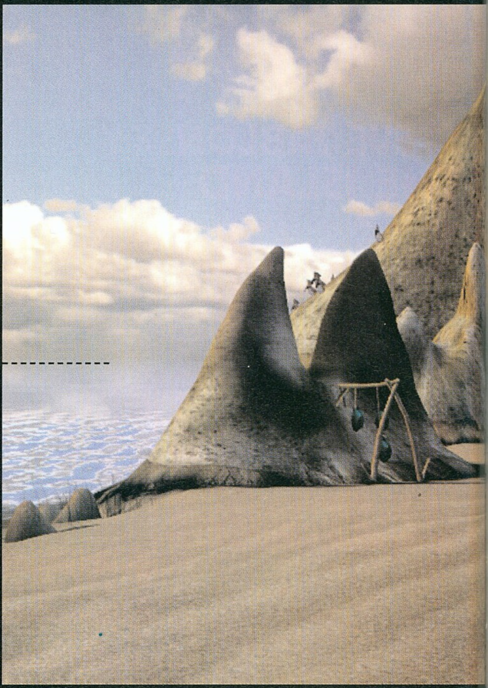
05.05

› F.E.A.R.

Félelmetesebb lesz, mint a Doom 3 és jobb, mint a Half-Life 2! – jelentettük ki nagy merészen néhány hónapja a F.E.A.R. bétatesztelése után. Egy hónap múlva kiderül, mennyire volt jó a tippünk, jön ugyanis a teljes változat a játékból, ahol az X-Akták misztikuma találkozik a John Woo filmek akcióorgiájával, és a Kör horror-hangulatával. Addig is poroljuk le párszor a demót, élezzük a reflexeinket, és – biztos, ami biztos – szerezzünk be utánpótlás-fehérneműt...

› BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Rekordsebességgel készült el az idén tavasszal nagy sikert aratott második világháborús FPS, a Brothers in Arms folytatása. Az alapelv a „győztes csapaton ne változtass" volt, de azért kapunk új főhőst, egy rakás új fegyvert, járművet, multiplayer módot, és felturbózott AI-t. Az élmény azonban – remélhetőleg – a régi lesz, amint Normandiában a partraszállás után kicsiny szakaszunkat vezényelve próbálunk életben maradni, és előrenyomulni a parancsaink szerint...



› MYST 5: END OF AGES

Minden idők legnépszerűbb kalandjáték-sorozata (14 millió eladott példány az első négy részből!) a befejezéséhez közeledik. A grandiózus végkifejlet során minden titokra fény derül az öreg Atrus és a d'ni civilizáció viselt dolgaival kapcsolatban – de persze addig több tucat csavaros logikai fejtörőn kell átrágnunk magunkat, csodálatos 3D-s világban kalandozva...

› ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Jönnek a barbárok! A tavalyi év legjobb stratégiai játékának világát vizigótok, hunok, vandálok, szászok, frankok és egyéb gyanús népek lepik el a hamarosan megjelenő kiegészítő lemezben, a rajongók legnagyobb örömére. A Rome remek stratégiai és harcrendszerét új egységekkel, speciális képességekkel, tábornokokkal dobják fel a fejlesztők, és persze a stratégáknak alkalmazkodni kell a Rome óta eltelt 350 év történelmi változásaihoz is, kezdve mindjárt a kereszténység hódításával...

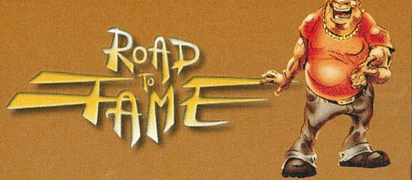
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: SPACE HACK

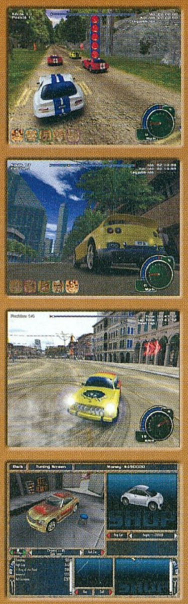
Sci-fi akciófilmek kedvelt alaphelyzete, amikor egy kozmikus bűnözőkkel teletömött rabszállító űrhajótörést szenved egy szörnyekkel benépesített idegen bolygón. A Space Hack alapfelállása is pontosan ez, s ebből egy bevallottan a Diablo ihlette hack'n'slash RPG kerekedik ki, ezernyi leméTszárlandó ellenséggel, futurisztikus fegyverekkel, vadabbnál vadabb helyszíneket, szűnni nem akaró akció, és sötét, horrorisztikus hangulat közepette. A Diablo után nemcsak a sci-fi környezet hat majd felüdülésként a stílus rajongói számára, hanem a 3D-s grafika is. A játéknak természetesen a teljes mértékben magyarított verzióját szervírozzuk nektek a következő hónapban.

MINIMUM GÉPIGÉNY: Celeron 800 MHz, 128 MB RAM, 16 Mb VRAM, 500 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. OKTÓBER 28-ÁN JELENIK MEG!

A következő PC GURU teljes játéka:
space hack
A harmadik évezred szerepjátéka
space hack
REBELMIND
space hack
A következő PC GURU október 28-án jelenik meg!





UNOD MÁR AZ ILLEGÁLIS VERSENYEKET? A ROAD TO FAME ÚJ SZÍNT VISZ AZ AUTÓS JÁTÉKOK VILÁGÁBA! AZ ALAP A SZOKÁSOS: VÉGY EGY OLCSÓ, ESETLEG LESTRAPÁLT KOCSIT, NYERJ MEG ANNYI VERSENYT, AMENNYIT CSAK TUDSZ. AZ ÍGY MEGKERESETT PÉNZBŐL AZUTÁN VÁSÁROLJ TUNINGOKAT, ESETLEG ÚJ, GYORSABB AUTÓT. ITT MINDENT MEGTEHETSZ, A KARRIERED CSAKIS A TE KEZEDBEN VAN!

- 27 UTCAI AUTÓ, A RÉGI IDŐK NAGYJAITÓL EGÉSZEN A LEGERŐSEBBEKIG
- 10 RÉSZLETES, GYÖNYÖRŰEN MEGRAJZOLT PÁLYA
- RAJZFILMSZER ÁTVEZETŐK, KÉPREGÉNYSZERŰ TÖRTÉNET ÉS SZEREPLŐK
- HANGULATOS, A PÁLYÁKHOZ IGAZODÓ ZENE
- RITKÁN LÁTHATÓ, VOLT KGST-BELI AUTÓK [LADA, SKODA, TRABANT, POLSKI FIAT]

NEVEZÉSI FELTÉTELEK:

- **MOTOR BESOROLÁSA:** PIII, 1 GHz
- **MOTOROLAJ TÍPUSA:** 128 MB
- **VÁLTÓ KATEGÓRIÁJA:** GeForce 3
- **ÜZEMANYAG TÍPUSA:** 500 MB
- **JOGOSÍTVÁNY FAJTÁJA:** Win 98/2000/ME/XP

TRABANT NEM MENT MÉG ILYEN GYORSAN SOHASEM...

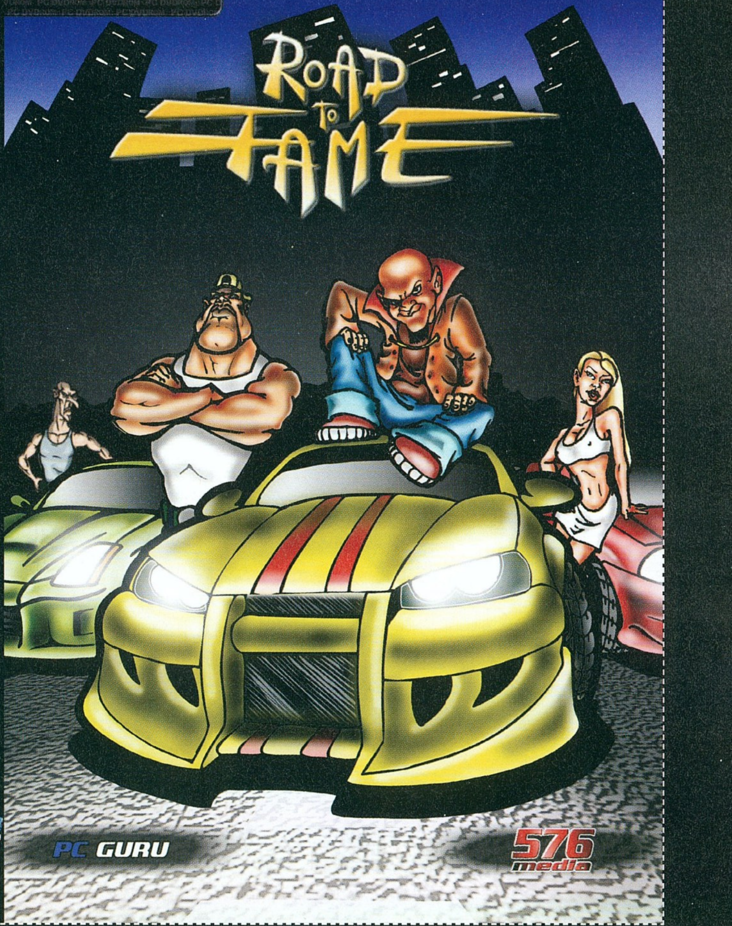
PC GURU 576 media

PC DVD

ROAD TO FAME

576 media

PC DVDROM



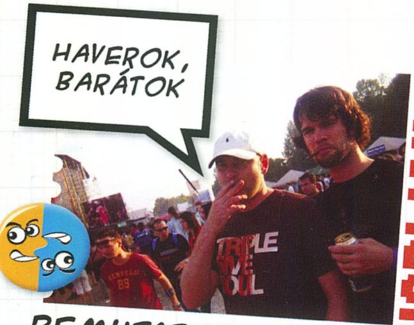
MI VAN ODABENT? MINDEN. CSAK TE HIÁNYZOL.

FOTÓALBUM

ALBUMOKAT KÉSZÍTHETSZ, AMIKET MEGOSZTHATSZ A BARÁTAIDDAL

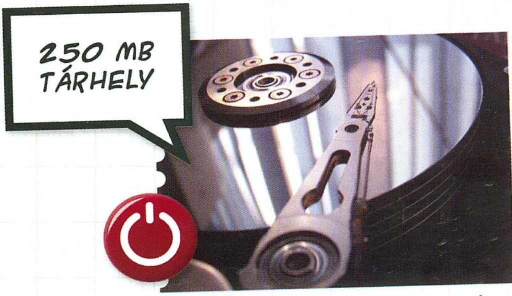
ÜZENETEK

ÜZENHETSZ MINDEN TAGNAK



PROFILOK

BEMUTATKOZHATSZ, HAVERKODHATSZ



FREECUCCOK

MEGOSZTHATSZ ÉS URALKODHATSZ

HOTDOG.hu

HARAPJ RÁ!

NÉV:

JELSZÓ:

Belépek

Z ORSZÁG LEGTUTIBB KÖZÖSSÉGI PORTÁLJA, AHOL MINDENT MEGTALÁLSZ EGY HELYEN. WWW.HOTDOG.HU

Képzelje el, hogy gyorsan és könnyedén elkészíti és rögzíti saját mesterművét DVD-re

Ha optikai meghajtóra van szüksége, a Samsung WriteMaster™ több mint vonzó megoldás - külső vagy PC-be szerelt, belső meghajtóként egyaránt. A munkát és a szórakozást egyaránt élvezetesebbé teszi – életét pedig teljesebbé.

- Készítsen tetszetős lemezeket a Lightscribe technológia segítségével!
- Kétrétegű DVD+/-R lemezek támogatása 8,5 GB kapacitásig.
- Folyamatos termékfrissítés a **www.samsungodd.com** weboldalról.

writemaster™ WWW.SAMSUNG.HU

SE-W164 SH-W162

SAMSUNG